ATARI MAGAZINE
N° 10
MARS 1990

ATARI magazine

SCIGRAPH
LE GRAPHEUR 3D

S.O.S. JEUX
Dungeon Master

LA GESTION DES CABINET MÉDICAUX

DOSSIER
LA P.A.O. ET SES OUTILS

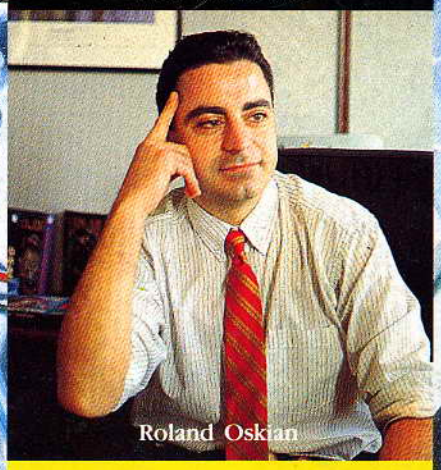
23 pages

LE BOURSIER
Le MATIF chez vous

M.A.O.
Les claviers portables

SOMMAIRE COMPLET en pages 2 et 3

REPORTAGE

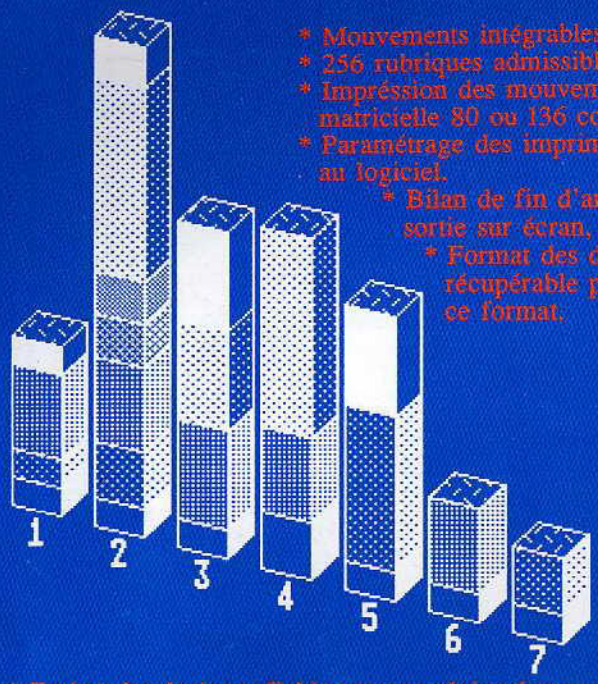


COKTEL VISION
La micro pétillante

M 1666 - 9003 - 22,00 F
3791666022006 90030
BELGIQUE 161 FB - SUISSE 7 FS - CANADA $ 5.5

GESCHECK

Gestion bancaire



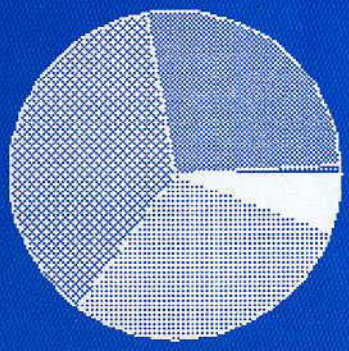
* Mouvements intégrables dans des rubriques personnalisées
* 256 rubriques admissibles et accéssibles directement
* Impréssion des mouvements sur écran, disque, imprimante matricielle 80 ou 136 colonnes, et laser.
* Paramétrage des imprimantes accéssible pour adapter une imprimante au logiciel.
* Bilan de fin d'année graphique en 3D. sortie sur écran, imprimante, et disque.
* Format des dessins au standard Dégas récupérable par tous logiciels travaillant sous ce format.

ATARI ST

Prix public conseillé 450 Frs

* Saisie de 8 chiffres avant la virgule atteignant le milliard de francs.
* Prélévements automatiques programmable sur plusieurs mois.
* Listings séparés des recettes et dépenses.
* Recherche multi-selective par montant, ordre, designation, date, etc., etc..

* Fusion de plusieurs fichiers avec celui présent en mémoire.
* Fonction de formatage des disquettes incorporées.
* Fonction d'information sur les fichiers présents en mémoire (fichier bancaire, fichier de présélections, fichier options) (fichier bilan, ainsi que la dernière fiche éditée.
* Modification d'une fiche accéssible a tout moment, y compris pendant la visualisation des relevés de compte.
* Tri du fichier par ordre chronologique.
* Auto-numérotation permet de rentrer automatiquement le n° du chèque lors d'une saisie en se basant sur le dernier numéro rentré.
* Facilités est une fonction trés pratique pour la saisie des salaires.
* Pointage des fiches dont les valeurs ont été validées en banque.
* Destruction des fiches pointées afin de libérer la mémoire.
* Solde bancaire actuel, et solde réel.
* Fichier bancaire pouvant être lu par un traitement de texte.



Revendeurs contactez-nous

NUMERIC ART TECHNOLOGIE

EDITIONS NUMERIC ART TECHNOLOGIE
13, rue Flégier 13001 MARSEILLE - TEL. 91 84 55 74

je désire recevoir GESCHECK
Ci-joint mon réglement par :

☐ mandat ☐ chèque

à l'ordre de NUMERIC ART TECHNOLOGIE

NOM .....

ADRESSE .....

.....

VILLE .....

CODE POSTAL .....

Signature

THE BEST BACKUP

A votre disque Dur préféré, offrez la sécurité !

Fonctionne sur ATARI Méga ST avec disque dur, écran monochrome, écran A3, tous TOS.

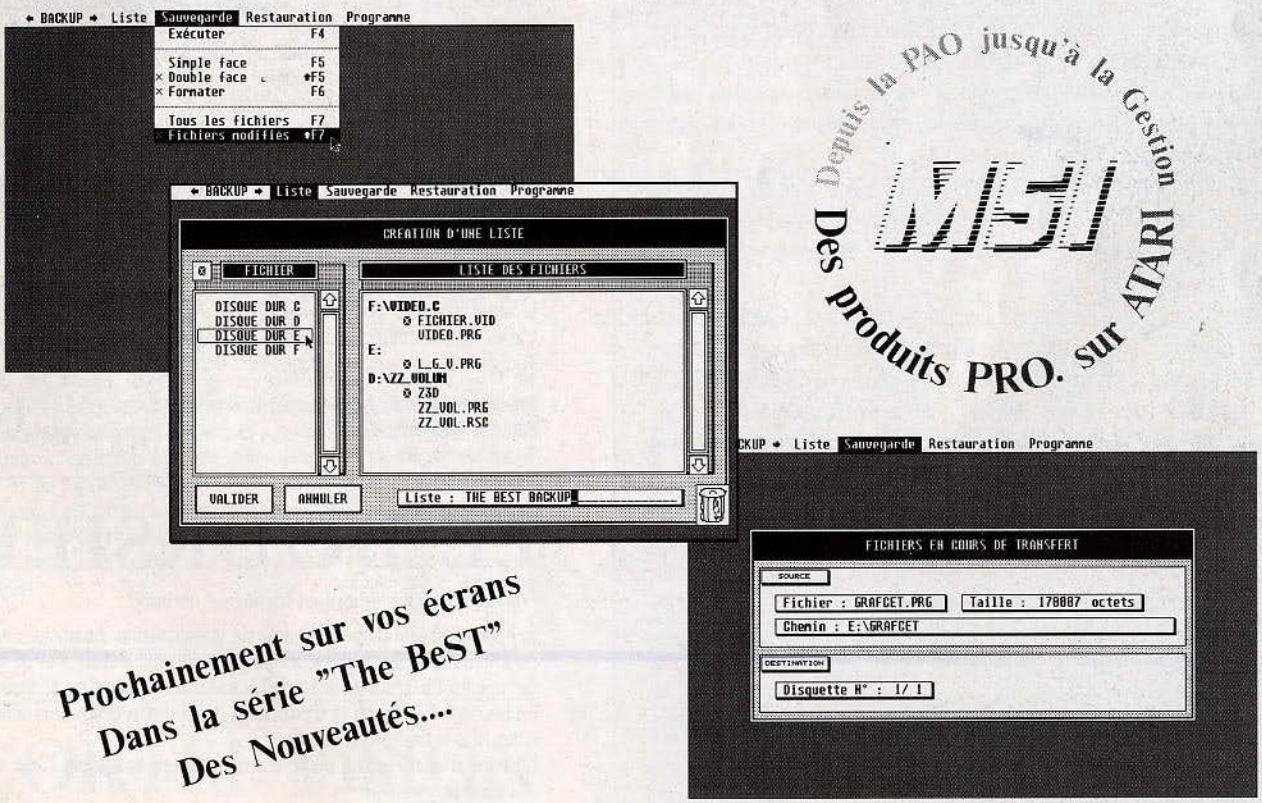
Pour résoudre **une fois pour toutes** les problèmes de sauvegarde des données du disque dur, (par oublis, manque de temps, ignorance ! ?) nous avons développé un ***utilitaire.***

Ce programme **très simple d'emploi** effectuera efficacement le transfert de vos fichiers Disque Dur sur des disquettes, ainsi que la restauration de vos documents tout aussi simplement.

N'attendez pas la catastrophe..., des semaines, voire des mois de travail **anéantis** par une fausse manoeuvre, un problème de secteur, etc ...

Commandez dès à présent, cet outil ***indispensable à la sécurité*** *de votre travail.*

Ce logiciel est disponible au prix de : ***450 frs*** *hors taxes soit* ***533.70 frs.*** *T.T.C.*



Depuis la PAO jusqu'à la Gestion
MSI
Des produits PRO. sur ATARI

Prochainement sur vos écrans
Dans la série "The BeST"
Des Nouveautés....

Bon de commande à nous retourner : ***M.S.I.*** **36-38 rue de THILLOIS 51100 REIMS**

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

Code Postal ..... **Ville** .....

Ref.	P. ht..	P. ttc.
THE BEST BACKUP	450.00 frs	533.70 frs
Chèque à la commande : franco de port. Contre remboursement.		+ 60.00 frs
Total		

M.S.I. 36-38 rue de THILLOIS 51100 REIMS *M.S.I.* des Logiciels PRO pour **F ATARI BUSINESS**

SOMM

PRESENTATION

Vous connaissez de nombreux domaines d'utilisation de votre fantastique micro-ordinateur et, cependant, vous savez que le ST, votre ST, peut sans doute vous rendre encore plus de services, vous donner plus de plaisir. C'est pourquoi, si nous en croyons les sondages, afin d'aller plus loin avec votre ST, vous lisez Atari Magazine. Bravo! Vous allez, une fois encore, trouver de quoi satisfaire vos fringales informatiques ce mois-ci.

Entre autres, 23 pages autour de la P.A.O. et ses outils. De quoi faire le tour complet des logiciels et périphériques les plus prisés et les plus utiles actuellement sur le marché. Après ça, il ne vous restera plus qu'à éditer votre propre « lettre d'information » ; pensez à nous en envoyer un exemplaire.

Le ludique et l'éducatif font bon ménage : une visite guidée chez Coktel Vision, une entreprise qui a déjà quelques réussites derrière elle et quelques autres qui pointent le bout de la disquette.

Il n'y a pas de raison de bouder la bourse parce qu'on a un ST. Comment, pas de logiciel disponible sur notre ordinateur préféré? Tout faux! Aujourd'hui, il existe Le Boursier qui va vous donner le peps des « Golden Boys ». Le Palais Brongniart vous attend à domicile.

Si après avoir lu les rubriques habituelles : Initiation, M.A.O., Graphisme, Programmers' Hotline, Courrier, Hardware, Emulation, Télématique, Bureautique, Trucs et Astuces, il vous reste un peu de temps pour jouer, rendez-vous à la rubrique Jeux avec une mention spéciale pour le S.O.S. du mois : les plans des niveaux 1 et -1 de Dungeon Master. Des réponses à vos questions sur Les Voyageurs du Temps, Drakken, Indiana Jones, Maniac Mansion, Zac Mac Kraken, Dungeon Master I et II, etc. vous attendent aussi sur le 3615 ATARI ; encore faut-il poser vos questions... Amusez-vous bien!

Besoin de beurre dans les épinards? Ne manquez pas la rubrique STOS. En avril débute un grand concours, doté d'un prix d'une valeur de 30 000 F. Vous trouverez tous les détails dans le prochain numéro d'Atari Magazine mais en attendant, vous pouvez d'ores et déjà noter le rendez-vous que vous propose François Lionet, l'un des créateurs du langage STOS, sur la rubrique DIA du serveur 3615 ATARI, le Samedi 17 mars à partir de 14 heures 30. Affûtez vos questions, François vous attend en direct!

Bonne lecture et bons loisirs informatiques.

DOSSIER

La P.A.O. et ses outils

La publication assistée par ordinateur couvre aujourd'hui des domaines très divers. De la simple note interne à la publication d'un journal, la forme du document joue un rôle prépondérant. Ce dossier présente donc l'étendue des activités de mise en page et les diverses configurations matérielles et logicielles envisageables.

Timeworks, Publishing Partner Master et *Calamus* constituent la « crème » des logiciels de PAO sur ST. Pourtant, aussi puissant qu'ils soient, ces logiciels restent limités aux tâches de mise en page. Pour aller plus loin, nous avons intégré dans ce dossier les outils annexes les plus utiles de l'édition électronique. Vous y trouverez un panorama de l'offre des scanners sur ST, un comparatif des logiciels de retouche d'image, un test des logiciels de reconnaissance des caractères (OCR) et un banc d'essai d'Outline Art. La sortie étant aussi importante que la saisie, nous ne pouvions oublier les émulateurs PostScript (Grafx, Ultrascript), les éditeurs de fontes et les grands écrans.

Tout ceci condensé en 23 pages bien denses.

Par Bruno Bellamy, Nénad Cetkovic, Loïc Duval, François Lejoyeux, Alexi Valley page 64

LE BOURSIER

Comment devenir — en tout légalité — un initié

La bourse est loin d'être le temple de la spéculation hasardeuse. Aussi est-il indispensable de posséder un puissant outil d'analyse et de suivi des valeurs. Bien plus qu'une aide à la spéculation financière, *Le Boursier* est un outil d'initiation et d'utilisation des techniques les plus affinées et les plus variées pour gagner.

Un banc d'essai exclusif dédié à tous ceux qui se sentent l'âme d'un « Golden Boy ».

Par Thierry Derouet page 28

Rédacteur en chef : Serge Fenez. **Conseiller de la rédaction :** Loïc Duval. **Ont participé à la rédaction de ce numéro :** Bruno Bellamy, Christophe Bonnet, Patrick Bortscher, Léopold Braunstein, Nenad Cetkovic, Thierry Derouet, Bruno Gaillet, Alf Jolyson, Bertrand Paveau, Philippe Rose, Noël Saint-Brun, Alexis Valley. **Responsable Télématique :** Gabriel Lopez. **Fabrication :** Florence Nivelet. **Photocomposition :** Composition nancéienne. **Photogravure :** Contretype 56, Spectra Laser. **Impression :** Berger-Levrault. **Atari Magazine** est édité par **ARTIPRESSE**, 79, avenue Louis-Roche, 92238 Gennevilliers Cedex. SIREN 345 365 191. APE 5120. **Directeur de la publication :** Serge Fenez. **Publicité :** au journal : Michel Sarfati, responsable de Publicité. Téléphone : (1) 40.86.27.64. Fax : (1) 40.86.29.97. Dépot légal à parution. Distribution NMPP.

Le coup du menhir
Coktel Vision

MAIRE

MARS 1990

SCIGRAPH

Le grapheur 3D du ST

Enfin un grapheur tout en 3D sur Atari ST ! Voilà un évènement qu'Atari Magazine ne pouvait manquer, Avec *Scigraph* vos données numériques vont enfin avoir belle allure. Doté d'une remarquable interface utilisateur, ce logiciel s'affirme comme l'outil indispensable à la présentation de résultats. Complément idéal de tout tableur, *Scigraph* est au ST ce que *Boeing Graph* est à l'univers du compatible PC.

Par Thierry Derouet page 26

APPLICATIONS VERTICALES

La gestion des cabinets médicaux

Au fil des années, le ST — et en particulier le MEGA ST — a pu s'introduire grâce à son exceptionnel rapport puissance/prix sur des marchés verticaux autrefois réservés à la « grande » informatique. Nous publions ici la première partie d'une longue étude sur les solutions Atari ST du logiciel médical et paramédical. Pour la gestion de cabinets, 3 éditeurs s'affrontent en maîtres : Biolog, EFI et NSI. Avec l'esprit critique qui nous caractérise, nous nous devions de les mettre en comparaison, d'autant que leurs logiciels n'ont rien à envier à leurs équivalents sous MS/DOS.

Par François Lejoyeux page 20

COKTEL VISION

La micro pétillante !

Tel Janus, Coktel Vision et Tomahawk sont les deux faces d'une même sociétés présente sur les deux fronts de l'éducatif et du jeu. Créée en 1985, cette société est l'auteur de jolis succès comme *Balade au pays de Big Ben, Asterix et Blueberry,* déjà passés en revue dans Atari Magazine lors de leur sortie. Venant tout juste de s'équiper d'un puissant système de génération d'images de synthèse, Coktel Vision nous prépare pour cette année deux grosses productions. Nous soulevons un coin du voile...

Par Léopold Braunstein page 35

STOS

Le langage des lutins malins

Nous sommes à la veille du grand concours patronné par Ubi Soft et Atari Magazine. Alors autant en profiter pour attaquer les choses sérieuses ! Le quatrième volet de cette rubrique est particulièrement orienté sur les effets vidéo et la gestion des sprites (lutins). STOSseurs à vos claviers, les 9 programmes de ce mois-ci sont de véritables mines d'astuces et d'idées. Usez-en et abusez-en, car il y a de nombreux cadeaux pour tous ceux qui auront l'audace de nous envoyer leurs trucs, démos et programmes écrits en STOS !

Par Loïc Duval page 16

De la première à la dernière

L'Univers Atari
News ..... p. 4

Carnet de B.A.L.
Courrier des lecteurs ..... p. 6

Pack vidéotex complet
Télématique ..... p. 10

Tous Musicos !
Musique assistée par ordinateur ..... p. 12

STOS, le langage des jeux
Langage/Programmation ..... p. 16

La vie facile
Utilitaires ..... p. 18

A votre santé !
Application verticale ..... p. 20

Scigraph Présentations
Bureautique ..... p. 26

Le Boursier
Bureautique ..... p. 28

Dali version 3
Graphisme ..... p. 33

Cocktel Vision
Reportage ..... p. 35

Le bloc-notes
Jeux panorama ..... p. 37

Maniac Mansion
Jeux Stars ..... p. 40

L'instruction BMOVE
Trucs et Astuces ..... p. 41

Carte Entrées/Sorties
Hardware ..... p. 50

Le système
Emulation Mac ..... p. 52

Ne manquez aucun numéro
Bulletin d'abonnement ..... p. 53

Compatible de poche
La page du Portfolio ..... p. 54

Répertoire
Adresses utiles ..... p. 54

Dungeon Master
Help jeux ..... p. 55

Towers of Babel
Jeux Stars ..... p. 57

Dossier
La PAO et ses outils ..... p. 64
Introduction - Timeworks
Publishing Master & Calamus
Les éditeurs de fontes
Outline Art - Les logiciels de retouche
Les logiciels d'OCR - Ultrascript
Grafx - Tous les scanners du marché
Les grands écrans

Dico
Le petit dictionnaire informatique p. 96

L'UNIVERS ATARI

USA

QUICK ST N'EST PLUS...

Quick ST n'est plus dans le domaine public à partir de sa nouvelle version 1.7. L'auteur (Darek Mihocka) en a ainsi décidé en raison du manque de soutien financier dont on fait preuve les européens! *Quick ST* sera désormais commercialisé par **Hisoft** qui en est le distributeur pour l'Europe.

ANGLETERRE

DEVPAC N'A PLUS D'AUTEUR!

Andy Pennell, l'auteur le plus célèbre des macros assembleurs (et désassembleur) *Devpac ST* a quitté **Hisoft** pour **CP Software**. Voilà qui ne devrait pas arranger les affaires de *Devpac Pro*, annoncé depuis plusieurs semaines et toujours pas disponible. **Hisoft** assure cependant que *Devpac* continuera sa carrière et connaîtra les mises à jour promises.

LA TAUPE EST DE RETOUR

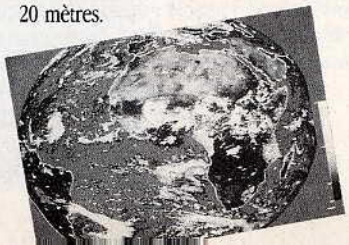
Ceux qui ont fait leurs armes sur 8 bits connaissent probablement la série de jeux de plate-formes *Monty Mole* mettant en action une taupe aventurière. La série des *Monty Mole* est éditée par **Gremlin** et le premier jeu est apparu en 1984. Elle sera bientôt de retour et pour la première fois sur ST!

LA « FOURMI » EST L'ŒUVRE DU ST

Vous connaissez certainement la publicité pour la *POLO* de **Volkswagen**. Le storyboard de la publicité télé (« *La fourmi* ») a entièrement été conçu sur ST à l'aide de CAD 3D par un graphiste anglais : Mike Marchant. Ce dernier travaille actuellement sur une autre publicité pour **Chevrolet**, dont le script animé est également entièrement réalisé sous CAD 3D sur ST.

UNE GRENOUILLE INFORMATIQUE

La société anglaise **ICS** propose un étonnant boîtier, le *Met2*. Ce système est capable de recevoir les images couleur en provenance du satellite européen de météorologie : *Meteosat 4*. Ce satellite transmet une image de notre ciel toutes les 30 minutes. Le *Met2* se compose d'un boîtier de réception, d'une antenne satellite de trois mètres de diamètre et d'un câble d'antenne de 20 mètres.



ALLEMAGNE

HARLEKIN, L'ACCESSOIRE!

Hisoft annonce un extraordinaire accessoire de bureau pour les ST. Cet accessoire possède 18 fonctions : il remplace le CONTROL.ACC, un Ramdisque résistant au reset, un spooler, un traitement de texte complet (aussi rapide que le Rédacteur avec une barre de menu dans la fenêtre), un agenda, un annuaire téléphonique, une calculatrice, une alarme, etc.
Ecrit en assembleur, il est très compact, entièrement graphique et devrait connaître un grand succès.

CALAMUS 2!

La version 2 de *Calamus* devrait être présentée au prochain CeBIT d'Hanovre(21 au 28 mars). Elle offre une gestion plus affinée des trames et des grisés avec, notamment des trames typographiques à points ronds et angulation de trames, des courbes de transfert et solarisation et les tramés sur le texte. Elle autorise l'impression à recouvrement (et hirondelles), la séparation des couleurs, une césure professionnelle améliorée, la rotation des cadres au centième de points et, une structure modulaire avec deux nouveaux modules venant compléter *Font Editor* et *Outline Art*. Le premier est un logiciel de « business graphics », le second un programme très attendu de vectorisation des images bit-map! Il est cependant peu probable que cette version apparaisse finalisée et que sa commercialisation ait lieu avant septembre.

FRANCE

LA SPA S'OCCUPE AUSSI DE MICROS!

L'association d'éditeurs **Software Publishers'Association** vient d'ouvrir un bureau européen à Paris. Créer en 1984 par 25 compagnies américaines, elle comprend aujourd'hui 40 membres.

CALLIGRAPHER, ENFIN!

Calligrapher est un incroyable traitement de texte apparu en 1988. A l'époque, il constituait une véritable révolution. Deux ans après, il reste un des traitements de texte les plus complets jamais créés sur micro-ordinateurs. A la fois logiciel de PAO, traitement de texte très puissant et processeur d'idées; il autorise le multicolonnage, l'insertion de formules mathématiques, la création de tableaux. La version 1 (par ailleurs assez buggée) a connu de très nombreux déboires de distribution et le logiciel n'est jamais réellement sorti. Aujourd'hui, les droits ont été rachetés par une société Suisse, le programmeur a été retrouvé (on avait perdu sa trace depuis Janvier 1988) et le produit a bien évolué (il gère des fontes vectorielles). C'est finalement **Upgrade** qui en assurera la commercialisation en France (date de commercialisation et prix non encore fixés).

A-TABL, C'EST AROBACE QUI SERT!

K-Spread fut probablement le premier tableur disponible sur ST. Quatre ans après sa première apparition en France, il revient dans une version 4 importée par **Arobace** sous le nom pour le moins douteux de *A-TABL*. Cette nouvelle version offre plus de 200 fonctions incluant des fonctions statistiques, de traitements de chaînes et d'erreurs, de gestion de base de données (comme *Lotus 1.2.3 et ses clones*) ainsi que des fonctions logiques et de comparaison. Le tableur intègre désormais une fonction grapheur et une fonction de mise en page (de chaque cellule individuellement comme *Excel* sur PC et Mac).

LE REDACTEUR III

Nous vous l'avons longuement présenté en exclusivité dans notre précédent numéro. Le logiciel continue d'évoluer et devrait être disponible fin mars, début avril. Contrairement à ce que nous avancions, l'impression en mode caractère permet l'édition des graphiques (l'imprimante passant en mode graphique le temps d'imprimer le dessin et revenant immédiatement en mode caractère une fois cette tâche accomplie). Le *Rédacteur III* possède bel et bien un presse-papier. Dès que vous sélectionnez un bloc, ce dernier est automatiquement inséré dans le presse-papier dont le contenu peut être rappelé en pressant sur [Shift]+[Undo].

D'autre part Le *Rédacteur III* est vendu 990 F TTC avec tous ses utilitaires (éditeur de formules, polices et dictionnaires, etc.).

Le logiciel ne sortira dans un premier temps qu'en version monochrome. La version couleur sera disponible d'ici quelques semaines.

Enfin, signalons qu'une offre spéciale (valable jusqu'au 31 mai 1990) vous permet d'échanger votre ancien traitement de texte (hors domaine public) contre *Le Rédacteur III* au prix de 590 F TTC. Les utilisateurs de la première version du *Rédacteur* pourront accéder à la version III pour la modique somme de 400 F TTC.

Le *Rédacteur III* est édité par **Epigraf**.

EN BREF

Kuma prépare une version STE de son switcher d'applications *K-Switch 2*.

Dans quelques semaines, **Applications System** s'apprête à sortir les nouvelles versions compatibles STE de *Flexdisk* (le meilleur Ram disque disponible sur ST) et de *Protos* (un utilitaire multi usage permettant notamment la simulation de grands écrans).

Hisoft met la dernière touche au *Lattice C Version 5*. Cette nouvelle version produit des programmes plus compacts (d'environ 20%) et plus rapide (d'environ 30%) que l'ancienne version.

PC FORUM

Le PC Forum s'est tenu mi-février à Paris. Les visiteurs ont pu y découvrir notamment la nouvelle gamme PC d'Atari. L'*ABC 286/30* est un 286 à 8Mhz équipé

d'un disque dur 30 Mo et, d'une carte graphique *EGA/CGA/HERCULES/MDA*. Il est vendu au prix de 8 990 F TTC. Le *PC 4/16* (17 730 F TTC) est équipé d'un 286 à 16 Mhz et d'un disque dur amovible de 44 Mo. Sa carte graphique supporte le standard VGA. Il existe aussi en version disque fixe de 60 Mo (20 100 F TTC).

Le PC Forum fut surtout l'occasion de découvrir les premières applications du Portfolio. *Mirtrans* est un logiciel de transfert entre ST (ou Mac) et Portfolio via la RS232. Finance est un logiciel de calculs statistiques et financiers. Un ensemble scientifique était aussi présent permettant d'effectuer une grande variété de calculs scientifiques et mathématiques (résolution d'équations avec affichage graphique, calculs trigonométriques et complexes, etc.) Une *interface Stylo Optique*, pour la lecture de code barre, était également présentée, accompagnée de logiciels de gestion de stocks.

Les deux applications les plus spectaculaires étaient le *Portfolio Basic*, un superbe *Basic* structuré assez proche du *GFA*. Ce *Basic* devrait être commercialisé fin avril. Enfin, la société **Giddap** présentait un émulateur minitel pour le Portfolio. Cet émulateur affiche 60 caractères par ligne, les 40 premiers assurant l'affichage de la page minitel, les 20 derniers servant de menu. Le

logiciel est accompagné d'un minimodem (équipé d'un coupleur acoustique) spécialement conçu pour le Porfolio. Nous aurons l'occasion de reparler de toutes ces nouveautés le mois prochain.

Terminons par une petite anecdote : le patron d'Apple France a fait un tour sur le stand Atari pour inspecter de près le Stacy. Il se serait également montré très intéressé par le Portfolio!

AMSTAS

GROUPE ALLIANCE INFORMATIQUE

1er SAV agréé Amstrad, Atari, Commodore, en plein centre de Paris.

SERVICE APRES-VENTE

Notre atelier dépanne tous micro-ordinateurs dans des délais extrêmement courts. Possibilité de prêt en attente de réparation.

MAINTENANCE

Pour une utilisation professionnelle ou semi-professionnelle nous pouvons vous proposer un contrat de maintenance sur site à des prix compétitifs. Délai d'intervention : 8 heures assurées.

PIÈCES DÉTACHÉES

Nous possédons en stock plus de 2.000 références de pièces détachées, accessoires et consommables, dans les différents modèles.

PERIPHERIQUES - EXTENSIONS

ATARI STE :		AMIGA :	
Extension 1 Mo	690 F	Extension 1 Mo + horloge	790 F
Extension 2 Mo	1 990 F	Extension 1 Mo A590	990 F
Extension 4 Mo	3 990 F	Extension 2 Mo A590	1 490 F
		Extension 2 Mo A2000	3 490 F

Tarif sur simple demande

OCCASIONS

Plus de 200 micro-ordinateurs révisés, bénéficiant d'une garantie de 1 an.
Possibilités de dépôt vente, échange, reprise.
liste sur demande.

55, rue Boissonnade - 75014 Paris
(angle bd Raspail - M° Raspail)

ouvert du lundi au vendredi
de 9 h à 13 h et de 14 h à 18 h

(1) 43. 27.27.88

CARNET DE B.A.L.

Le courrier reste très abondant. Aussi aimerions-nous insister sur les avantages que peut vous procurer le minitel et notamment le 3615 ATARI. Celui-ci vous permet en effet d'obtenir rapidement une réponse à vos questions. Deux moyens vous sont offerts, les Boîtes aux Lettres (B.A.L) et les Forums/Dialogues.

Lorsque vous entrez sur le **3615 ATARI** et après avoir choisi entre « L'ORDINATEUR A LA MAISON » et « L'ORDINATEUR AU BUREAU », vous aterrissez sur un écran vous proposant un ensemble de services. Parmi ceux-ci, seuls les FORUMS et les B.A.L. nous intéressent ici. Comment choisir entre les deux?

Les forums sont des lieux publics où questions et réponses peuvent être consultées par tout un chacun. Ils sont regroupés par thème. Il vous faudra donc choisir le forum approprié à l'objet de votre question. Lorsque vous posez une question dans le cadre d'un forum, celle-ci n'apparaît pas immédiatement dans la liste des contributions existantes.

Il vous faudra en effet attendre que l'animateur du forum (un collaborateur d'*Atari Magazine*) valide votre question. Cette validation peut n'intervenir que plusieurs heures après que votre question ait été posée. Parce qu'ils sont publics, les forums deviennent des lieux de polémiques, d'échanges d'idées, d'informations, de trucs et astuces, de solutions de jeux...

Nos forums couvrent différents domaines dont l'émulation PC et Mac, la programmation, le hardware, les jeux, etc.

Les Boîtes aux Lettres (B.A.L) fonctionnent comme une messagerie électronique personnalisée. Vous écrivez à une personne (identifiée par son pseudo) qui vous répond de façon personnelle dans votre propre B.A.L. (que vous seul pouvez consulter pour lire le courrier qui vous est adressé). Il existe plusieurs B.A.L. animées par *Atari Magazine* : ATARIMAG (divers), STOS (questions et échanges sur le STOS), LEOPOLD (pour les jeux).

Il est rare que l'on puisse attendre tout un mois (jusqu'à la sortie du prochain numéro d'*Atari Magazine*) pour obtenir une réponse à une question brûlante ; plutôt que de guetter quotidiennement le facteur, ayez le bon réflexe : **minitel et 3615 ATARI** : c'est facile, rapide et convivial.

Si nous n'avons aucune intention d'arrêter de répondre à vos lettres, sachez cependant que vous êtes bien trop nombreux à nous écrire pour que nous puissions écrire personnellement à tous nos correspondants et par ailleurs, les quelques pages allouées à cette rubrique sont, bien entendu, insuffisantes pour être exhaustif.

« J'aimerais que vous nous teniez au courant sur les évolutions du STE et si tous les problèmes ont été résolus! Le West Phaser fonctionne-t-il sur STE, et quels sont les jeux utilisant le pistolet à ce jour? »

Côté technique, les problèmes ont aujourd'hui tous disparus. Les problèmes de synchronisation lors du branchement d'un deuxième lecteur ont été corrigés. Les bugs de la fonction MALLOC des matériels développeurs (pré-série) n'existent pas sur les versions de série. Enfin les mémoires SIMM ont été remplacées par une technologie équivalente nommée SIP. Certains ont vite crié au scandale. Trop vite même puisque si les mémoires sur supports SIP sont effectivement moins fréquentes, il existe des adaptateurs SIP/SIMM ne coûtant 2 francs pièce! D'ailleurs, la plupart des magasins assurant l'extension des 520 STE, proposent des mémoires SIMM en fournissant gratuitement l'adaptateur SIP/SIMM.

Coté logiciel la situation s'est aussi notablement améliorée. D'abord tous les jeux sortis depuis novembre sont compatibles STE. Ensuite, 99% des jeux incompatibles en raison de leur protection (cas des logiciels de **Microprose** par exemple) ont été modifiés pour s'exécuter correctement sur le STE. Si vous possédez des versions incompatibles, contactez directement l'éditeur pour procéder à un échange. Enfin, le *STOS Basic* est désormais commercialisé en version 2.5 compatible STE.

Le *West Phaser* de **Loriciel** est effectivement compatible STE.

Les jeux sortis, en plus de celui fourni avec ce pistolet, sont les suivants : *Crazy Shot, Capone* et *P.O.W.* D'autres seront bientôt disponibles dont *Moon Blaster*.

« J'ai effacé ma disquette langage pour STE, merci de m'indiquer la marche à suivre pour la récupérer. »

Le mieux est encore d'aller voir votre revendeur. En effet, celui-ci possède nécessairement un original et se fera un plaisir de vous en faire une copie.

« Quels livres conseillez-vous aux débutants, pour qu'il s'initie à la manipulation de leur Atari? »

En premier lieu, nous vous conseillons de commander nos anciens numéros afin de pouvoir profiter de l'excellente initiation au bureau de Christophe Bonnet. « *Le Grand Livre de l'Atari ST* » chez **Micro Application** est également un ouvrage très utile au débutant. Il explique le bureau, les mémoires, l'imprimante, les périphériques, les logiciels, la programmation, l'entretien de la machine, etc.

« J'ai reçu le kit de téléchargement ATARI, mais je n'arrive pas à commander le minitel à partir du ST »

Vérifiez que votre minitel est bien un modèle 1B, vérifiez également

que le câble de liaison est correctement branché aussi bien côté ST que côté minitel. Mettez en route votre ST puis lancez TRANSITY.PRG (en double cliquant sur l'icône) qui se trouve sur la disquette du kit. Ensuite, allumez le minitel ; faites le numéro de téléphone 3615 et appuyez sur la touche « connexion/fin » du minitel dès que vous entendez un sifflement continu. A l'affichage de l'écran « télétel 3 » sur le minitel, tapez ATARI, suivi de [Return] sur le clavier de votre ST. Si vous n'obtenez pas la page d'accueil du serveur Atari, vous êtes confronté à 3 désagréables hypothèses :

– votre câble est déficient, renvoyez-le nous,

– votre minitel est déficient, échangez-le à votre agence des Télecoms,

– votre ST est en panne, voyez votre revendeur.

« Lorsque je tente de télécharger on me demande un Pseudo et une clé? Où puis-je avoir ces renseignements? »

Pour avoir accès à certains services comme **DIA** ou **BAL**, il faut que le serveur vous reconnaisse. C'est pourquoi il vous demande de vous identifier à l'aide d'un pseudonyme (pseudo en abrégé) ; vous savez qu'un pseudonyme est, selon le Petit Larousse, un « nom d'emprunt choisi par quelqu'un qui veut dissimuler sa véritable identité » (cette possibilité est fort commode sur certains types de messagerie...) Il vous appartient donc de donner, en les créant, ces renseignements au serveur. C'est fort simple ; voici la marche à suivre : Choisissez, par exemple, la rubrique « Boîte aux Lettres ». Le programme vous demande un PSEUDO, tapez alors n'importe quel surnom de votre convenance. Il faut ensuite entrer une « clé » qui est un code de protection afin que personne ne puisse lire votre courrier. Si c'est la première fois que vous créez une boîte aux lettres, il vous faudra inventer une clé que vous ne devrez pas oublier (les dates de naissance sont fort utilisées ; mais est-ce vraiment confidentiel?).

Il peut arriver lors d'une première création que vous entriez un pseudo déjà existant, auquel cas l'ordinateur vous signale que le pseudo existe et vous demande sa clé. Il faut alors tout reprendre au début et trouver un pseudo non existant (consultez l'annuaire des BAL).

Plus tard quand vous reviendrez sur le serveur, vous entrerez votre pseudo précédemment enregistré et sa clé.

« Je suis à la recherche d'un jeu où l'action consistait à faire décoller un hélicoptère de sa base pour aller sauver des prisonniers détenus et les ramener à la base, en évitant avions de chasse, chars, etc. »

Le jeu en question doit être *Choplifter*, un jeu apparu sur Apple II il y a plusieurs années. Il n'a malheureusement pas à ma connaissance été adapté sur Atari ST.

« J'ai acheté le STOS Basic et lorsque je le lance il m'affiche TOS 1.06 alors que je ne possède qu'un STF? J'ai aussi créé un dossier ATARI-MAG comme vous me l'avez conseillé mais l'ordinateur répond Dossier Introuvable? Il faut absolument que je fasse un Dir pour qu'il accepte la commande. »

Pour répondre à la première question, sachez que ce phénomène est lié à un bug du *STOS* lorsqu'il teste la version. Cela n'a absolument aucune importance et ne gène en rien le bon fonctionnement du basic.

Le *STOS* ne reconnaît pas les changements de disquette. Il faut donc ou le forcer à relire la dis-

VIDE SHOP
GROUPE ALLIANCE
L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS !
LA MICRO AU MEILLEUR PRIX...
... LE SERVICE EN PLUS !!!!
Catalogue complet
Contre 3 timbres à 2,30 F
3615 CODE VS
TOUTES LES NOUVEAUTES ET PROMOS EN TEMPS REEL
MATÉRIEL — PÉRIPHÉRIQUES — LOGICIELS
VENTE PAR CORRESPONDANCE
PLUS DE 2.000 LOGICIELS EN TÉLÉCHARGEMENT
(Nouveautés US, utilitaires)
Des promos, des concours, et plein de surprises !
Vous trouverez toutes les nouveautés et promos dans nos magasins.
4 MAGASINS A VOTRE SERVICE !!!
AU CENTRE : 47/50, rue de Richelieu - 75001 PARIS - Mº Palais-Royal
AU SUD : 251, boulevard Raspail - 75014 PARIS - Métro Raspail
A L'OUEST : 7, rue de l'Église - 92200 NEUILLY - Mº Pont-de-Neuilly
A L'EST : 260, rue de Charenton - 75012 PARIS - Mº Daumesnil
MAGASINS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI
de 9 heures à 20 heures sans interruption
(1) 42.86.03.44

quette (par le DIR comme vous le faites) ou tenter de créer une disquette contenant à la fois le *STOS Basic* et le dossier ATARIMAG.

« Vos logiciels en téléchargement sont-ils garantis exempts de virus? Existe-t-il une liste de tous vos logiciels en téléchargement? »

Nos logiciels sont sélectionnés avec soin et ne contiennent pas de virus. Mais vos disquettes peuvent être contaminées avant le téléchargement. D'où la nécessité de posséder un antivirus et de vérifier fréquemment ses disquettes.

Quant à la liste des logiciels elle est prévu, sous forme de cahier détachable, dans le numéro prochain. Il suffit de demander...

« Avec les STE, pour formater une disquette, faut-il le faire en simple ou double face? »

Le 520 STE est fourni en standard avec un lecteur double face. Il est donc possible de formater ses disquettes avec l'option double face (offrant 720 Ko de stockage) mais également en simple face (la capacité de stockage est alors limitée à 360 Ko).

« Quelles différences existe-t-il entre le STOS Basic et le STOS Basic version française?
Qu'est-ce que le STOS Compiler et le STOS Sprite 600?
Quelle différence y a-t-il entre ST Replay 4 et ST Replay Pro?
Peut-on utiliser pleinement le scanner IMG Scan sur un 520? »

Le *STOS Basic* (*Games Creator*) et sa version française (*Le Créateur de Jeux*) sont strictement identiques à deux détails près : la version française comporte un manuel en français et inclus le logiciel *STOS Paint*.

Le *STOS Basic* est un interpréteur. Le *STOS Compiler* n'est rien d'autre que son compilateur qui permet de créer des programmes plus rapides et indépendants de l'environnement de l'interpréteur. Il nécessite le *STOS Basic* pour fonctionner.

STOS Sprite 600 est une banque de 600 sprites directement réutilisables dans vos programmes.

ST Replay Pro est la nouvelle version du célèbre digitaliseur sonore. Elle comprend un équaliseur graphique, elle affiche les partitions et effets MIDI. Elle dispose d'un système d'édition amélioré (par rapport à la version 4). Elle inclut également un séquenceur de batterie polyphonique (4 voies) et un logiciel (*Midiplay*) permettant de transformer le ST en synthétiseur. *ST Replay Professional* est commercialisé par Guillemot International et coûte 1 400 F TTC.

Enfin *IMG Scan* peut être utilisé avec un 520 STF. Cependant, comme tout scanner il a besoin de beaucoup plus de mémoire (1 Mo, 2 Mo voire 4 Mo) pour digitaliser de grands documents avec une bonne définition.

« Lassé des caprices du Rédacteur et de la lenteur des autres traitements de texte, j'ai sauté le pas et acheté « Wordperfect » en Angleterre pour la somme de 160 £ (soit environ 1 600 F) ainsi qu'un dictionnaire (à 40 £) et un thésaurus (à 55 £) en français! Il s'agit d'un programme sous GEM de remarquable qualité, souple d'emploi et extraordinairement puissant et surtout d'une sûreté de fonctionnement sans égal. Le manuel est complet et comporte un didactitiel absolument remarquable où tout est abordé pas à pas. Le seul reproche que je pourrais faire à ce logiciel est qu'il néglige superbement le graphisme! »

Merci pour votre témoignage. Il est à signaler que la version ST de *Wordperfect*, le plus puissant des traitements de texte, avait été abandonnée par son éditeur depuis 1 988. Il semble que depuis peu, ce dernier ait un léger regain d'intérêt pour l'Atari ST puisque deux nouvelles versions sont apparues aux USA fin 1 989. Nous n'avons plus qu'à espérer une sortie française du produit (tout le monde ne peut faire le voyage à Londres et se débrouiller avec un manuel d'utilisation en anglais) et par l'adaptation sur ST de la version 5, qui gère (sur PC) les graphismes. La dernière version de *Wordperfect* est, à notre connaissance, la version 4.1 du 18 août 1989.

La lettre du mois

Voici quelques extraits d'une longue lettre de Monsieur Gérard Baron de Gommerville, qui se révolte contre les éditeurs d'ouvrages sur ST et dénonce la mauvaise qualité des manuels fournis avec bien des produits :

« A la rigueur d'un ordinateur on peut opposer la pagaille des livres d'initiation que n'importe quel c... d'acheteur d'un micro se sent obligé d'acquérir [...] « Bien débuter sur ST » *: mon œil! Découvrez d'accord. Comprendre, vous rigolez! Vous allez devoir acheter cinq ou six ouvrages différents pour saisir un petit point de détail qui va vous faciliter la vie [...] Quant à maîtriser, alors là, c'est de la publicité mensongère! J'ai eu le plaisir (?) de m'entretenir avec des employés des maisons d'édition et ce fut folklorique : les responsables du service commercial sont là pour vendre ; à vos questions, ils vous présentent le livre qu'il vous fallait et que vous n'avez pas acheté. Il vous fallait la Bible et vous avez acheté le Coran. Les responsables du service technique vous prennent pour un « c... ignare », à classer dans la catégorie « débile profond » [...]. Lorsque vous tenez ce langage dans une maison d'édition, cela vaut son poids de bugs! Vive l'information du « C..sommateur ».*

Heureusement vos articles (sur l'initiation) m'ont donné du baume au cœur, enfin quelqu'un avait compris que la vente des ordinateurs devait passer par des manuels d'instruction clairs et précis... Que dire des instructions qui accompagnent un jeu... Un jeu de société, un logiciel de jeux, ou un traitement de texte répondent au même besoin du mode d'emploi ; cela est vrai pour toute machine et parfois même pour les humains (Ah! si ma belle-mère m'avait donné le mode d'emploi de sa fille!) Comment se fait-il qu'Atari ne fournisse pas avec l'ordinateur une disquette d'apprentissage comme le faisait vous savez qui, c'est anticommercial? ».

Merci cher lecteur de reconnaître les éminents mérites de notre modeste rubrique « bien débuter ». Voyez-vous, à la rédaction d'*Atari Magazine*, nous avons conscience du formidable travail fait par les éditeurs de livres et les rédacteurs de manuels d'utilisation. Cependant notre propre expérience d'utilisateur nous a aussi appris que ces ouvrages avaient des lacunes. Et nous essayons d'y remédier. La première des consignes à laquelle doivent constamment se référer les collaborateurs de la rédaction d'*Atari Magazine* est qu'ils écrivent pour les utilisateurs ; pour leur permettre d'exploiter au mieux les formidables potentialités de leur ordinateur.

Encore merci pour vos encouragements et n'éreintez pas trop nos confrères auteurs de livres ou de manuels ; ils ont souvent la tâche ingrate d'expliquer le fonctionnement d'un produit alors que bien souvent sa conception est en cours d'achèvement. ■

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° POUR STE

ELECTRON vous offre un micro 128K pour l'achat d'un ST couleur*

ATARI STE
Complet avec
2 M° Ram
5690 Frs
+ Monit Coul
7690 Frs

1040 STE
Complet avec
1 M° Ram
4490 Frs
+ Monit Coul
6490 Frs

ATARI 520STE
512K Ram Lect DF
Souris, Peritel
Cadeau ELECTRON
3490 Frs
avec
Monit Couleur
5490 Frs

MEGA ST 1
Moniteur
SM 124
TEL

ATARI STE
Complet avec
4 M° Ram
8490 Frs
+ Monit Coul
10490 Frs

Prix promotionnels sur Configuration ST2 ou ST4 + Laser

DISQUES DURS

D.Dur Amiga 20M° 4790
Megafile30 Atari Tel
Megafile44 Atari Tel
Megafile60 Atari Tel

Amiga 2000
Monit Coul
9990 F
Kit XT 1990F

AMIGA 500
Monit 1084
Light Gun
2 jeux
5990 F

ATARI STACY disponible

SUPERCHARGER
Emulateur PC Hard
2990 Frs

Amiga 500
cable peritel
Light Gun
2 Jeux
3690 F

Extension Mémoire 512 K Am
990 F

DISQ. 3,5 DFDD
Par 10 avec étiquettes

50	300F
100	575F
500	2750F

DISQ3,5 DFDD
KONICA
VERTE/ROSE
129F les 10
1000F les 100

Konica 3,5 DFDD
démarquées avec garantie Konica

Les 50	280 F
Les 100	540 F
Les 500	2600 F

ATARI PC POTFOLIO
Tableur 123, T.Texte, Agenda etc..
accessoires disponibles,démonstration
2990 F

KONICA 3,5 DF DD
les 10 boîtes: 790 F

Tous les livres ST/AMIGA
Tous les éducatifs ST/AMIGA

Star LC 10 1890 F
Star LC 24/10 2990 F

Vente par correspondance
Livraison Express
Nouveautés 3615 ELECTRON
Paiement en 4 fois ss frais
TEL : (1) 42 27 16 00

CADEAU* ELECTRON
1 ordinateur 130 XE 128K ATARI
Péritel, Lecteur K7, Jeu, pour l'achat d'un STE Couleur, 50 disquettes vierges pour l'achat d'un Atari STE sans moniteur.

CREDIT Immédiat CREG CETELEM

TEL : (1) 42 27 16 00

Bon à découper et à retourner rempli à ELECTRON, 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris, vous pouvez aussi commander par téléphone au (1) 42 27 16 00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....
C.P. .....VILLE.....
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I DATE EXP.I_I_I_I

PROMOS ET NOUVEAUTES: TAPEZ 3615 ELECTRON

Je vous passe commande de l'offre suivante:

Désignation	Qté	Px Unit	Prix Tot

DISQUETTES 35 F les 50, 50 F les 100, 70 F au delà ---------- PORT
PORT Accessoire : 50 F Port Matériel : 100 F ---------
Signature Parents si mineur: TOTAL ----------F TTC

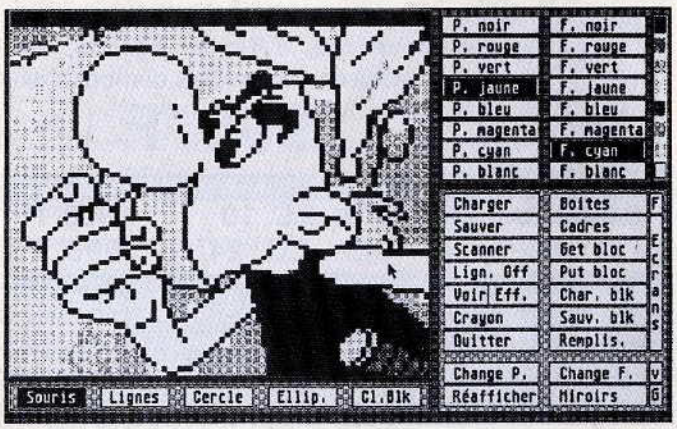
LE PACK VIDEOTEX COMPLET

La gamme des logiciels France-Teaser (anciennement France-Tex) s'enrichit de deux nouveaux produits, CompoTeaser et GrafTeaser. Restant dans l'esprit « simple et pas cher » qui caractérise les autres logiciels de la marque, ces deux programmes offrent un bon rapport qualité/prix et se veulent complémentaires.

CompoTeaser est un composeur vidéotex dynamique et vous permettra d'animer les pages réalisées avec GrafTeaser, le composeur graphique à la souris.

CompoTeaser

CompoTeaser est un composeur dynamique, c'est-à-dire que vous composez des pages vidéotex grâce à un langage associant un nom à chaque fonction du vidéotex. Vous pouvez programmer indifféremment au clavier ou à la souris mais dans certains cas l'un et l'autre seront indispensables.



Menus

Dans les menus se trouvent les fonctions disque (chargement/sauvegarde), les fonctions de gestion de bloc (couper/copier/coller) ainsi que les fonctions spéciales : remplissage d'écran, tracé de boîtes, effets spéciaux.

Curieusement, l'ensemble des fonctions est réparti en deux barres de menus distinctes. On passe de l'une à l'autre en cliquant dans l'option « Menu 1 » ou « Menu 2 » du menu bureau. On regrettera que l'accès aux accessoires ne soit pas possible.

Format vidéotex standard et maison

CompoTeaser propose deux formats de chargement/sauvegarde : *Vidéotex* et *CompoTeaser*. Le second format permet de conserver les structures et les instructions propres au logiciel. En *vidéotex*, *CompoTeaser* peut recharger des pages capturées sur un serveur. Malheureusement, il refuse de charger les pages contenant des caractères parasites (> 127 par exemple). C'est regrettable car certains logiciels de communication utilisent ces caractères comme marque dans les fichiers vidéotex.

L'éditeur

De bonne facture, l'éditeur fonctionne à la souris et au clavier. Les instructions peuvent être tapées à la main ou cliquées directement dans les boîtes à l'écran ou encore choisies dans un menu. On peut positionner directement le curseur d'édition sur la ligne voulue avec la souris. Il est malheureusement impossible d'éditer le contenu d'une ligne car il faut tout retaper. A l'aide de la touche [INSERT], on peut insérer des lignes vides et faire des recherches/remplacements dans le programme.

Certains défauts viennent diminuer le confort d'utilisation et le rend parfois pénible à manipuler. Ainsi il faut respecter les majuscules/minuscules et l'éditeur refusera par exemple « p.noir » à la place de « P. noir ». Ce défaut se révèle assez fatigant à l'usage.

Le langage

Le langage offert par *CompoTeaser* ressemble à ceux trouvés sur d'autres composeurs : toutes les fonctions du vidéotex y sont (chan-

Statique, graphique ou dynamique?

En composition vidéotex, trois mots reviennent souvent : la composition statique, graphique ou dynamique. En « STATIQUE », vous composez une page en vous déplaçant dans un écran vidéotex, en tapant directement du texte à l'écran et éventuellement en déplaçant directement des morceaux d'écran d'une position à une autre. En « GRAPHIQUE », vous avez sur l'écran de l'ordinateur une représentation de l'écran vidéotex que vous composez et vous dessinez directement dedans en utilisant la souris, grâce à des fonctions comme le dessin à main levée, le remplissage de zone, le tracé de cercles ou de zones, etc. Enfin, en « DYNAMIQUE » vous composez vos pages en écrivant directement au clavier sous forme d'instructions les codes vidéotex constituant une page. Cette dernière méthode demande une certaine maîtrise du vidéotex, mais permet de réaliser facilement des animations et des pages « optimisées » et très rapides.

gement d'attribut, changement de mode, masquage, transparence, etc.) ainsi que des fonctions avancées comme la possibilité de définir des procédures apellées par l'instruction CALL. On peut manipuler des blocs d'instructions, les couper/copier/coller, les répéter ou les replier. Cette dernière possibilité est particulièrement intéressante : vous pouvez « replier » un bloc d'instructions, c'est-à-dire qu'il apparaît à l'écran sous forme d'une ligne unique à laquelle vous donnez un nom. Le listing de votre page apparaît ainsi plus clair.

Le langage contient d'autres fonctions intéressantes comme « Inline » (insertion d'une page stockée sur disque dans le listing sans apparaitre dans l'éditeur) et Outline (sauvegarde d'une ligne ou d'un bloc replié sous forme d'une page vidéotex sur disque), ainsi que des fonctions de tracé de cadre, de boîte et de remplissage d'écran.

Toutefois, la syntaxe choisie pour les instructions élémentaires (csh, csb, csg, csd à la place de haut, bas, gauche, droite, etc) nous a paru exagérément compliquée et difficile à retenir.

GrafTeaser

GrafTeaser est un programme de composition d'écrans vidéotex à la souris. Il possède des fonctions de dessins similaires à celles d'un logiciel de dessin normal, ainsi que certaines fonctions « orientées vidéotex ». Il est accompagné de deux sympathiques programmes, *DynaTeaser* et *CheckTeaser*.

Dessin à la souris

La page de travail *GrafTeaser* se compose de trois zones : la zone de dessin, la boîte des outils de dessin et celle des outils de manipulation des dessins.

Tout le travail se fait à la souris, ce qui implique qu'on ne peut insérer de texte dans les pages créées (pour cette opération, il vous faudra reprendre vos pages avec *CompoTeaser*).

Les outils graphiques sont les suivants : dessin à main levée, tracé de lignes, de cercles, d'ellipses, de boîtes et de cadres. L'utilisation des fonctions autre que celle de dessin à main levée aurait pu être mieux pensé : pour dessiner un cercle par exemple il faut cliquer sur la boîte « Cercle », cliquer dans l'écran de dessin pour faire le cercle, relâcher la souris puis appuyer sur le bouton droit pour valider le dessin. Après cette opération, l'outil courant repasse sur le tracé à main levée !

On regrettera l'absence de fonction « UNDO » pour réparer les erreurs commises.

Manipulation des images

GrafTeaser possède une intéressante fonction de manipulation des blocs : on découpe un bloc dans l'écran et on peut le sauver sur disque, le charger et surtout le recoller dans l'écran en déplaçant directement le bloc comme dans *Degas Elite*. Il eut été souhaitable de pouvoir coller le bloc même lorsqu'il sort des limites de l'écran. On peut par ailleurs retourner horizontalement et verticalement une page graphique.

GrafTeaser propose aussi une option « Grille » pour le dessin mais celle-ci s'affiche en couleur noire et non en blanc.

Notons enfin que *GrafTeaser* peut envoyer les données vers le minitel à 1 200 ou 4 800 bauds.

Prévu uniquement pour le dessin des écrans vidéotex à la souris, *GrafTeaser* doit être utilisé en complément d'un logiciel comme *CompoTeaser*. Certaines fonctions auraient été les bienvenues (remplissage de zones, UNDO) pour compléter le programme. Notons la présence sur la disquette de *GrafTeaser* du dynamiseur de pages *DynaTeaser* (du même auteur) qui permet de prendre une page « statique » (voir encadré) et d'en faire une page « dynamique ».

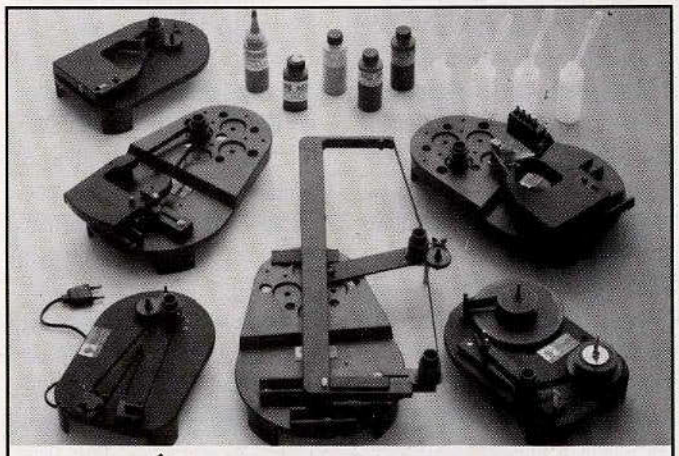
Le pack graphisme minitel

Réunis, les logiciels *CompoTeaser* et *GrafTeaser* (ainsi que *DynaTeaser*) forment un ensemble passionnant pour tous ceux qui désirent créer leur micro-serveur mais qui manquent de moyens pour acheter des composeurs plus puissants. Le seul défaut commun aux deux programmes est la protection, si puissante que le logiciel ne fonctionne qu'aléatoirement sur les machines équipées de blitter ou de disque dur et, pas du tout sur celles équipées d'une carte accélératrice. Ce qui rend les logiciels initulisables par des professionnels du vidéotex ou des graphistes.

Patrick Bortscher

COMPOTEASER
GRAFTEASER
chez France-Teaser
Prix : 290 F (chacun)
Compatible sur la gamme ST/STE.

Dans un prochain numéro, nous parlerons beaucoup des RTC, nous publirons une liste des RTC les plus connus ou même les moins connus pourvu que les SYSOPS se soient fait connaître en BAL EUREKA sur le serveur ATARI.



RÉ-ENCREUR UNIVERSEL POUR RUBANS
NOIRS OU MULTICOLORES

Automatique, propre et très simple d'emploi: 30 secondes suffisent pour mettre le ruban en place sur le ré-encreur.
Fiable: existe depuis 1982. 120.000 machines en service.
Économique: un ruban se réencre 60 à 100 fois pour un coût moyen de 3 frs. Grâce à un réencrage régulier, la durée de vie de l'imprimante est prolongée de 25%.

POUR DOCUMENTATION PRÉCISEZ VOS MARQUES ET TYPES D'IMPRIMANTES.
ALPHATEC - 3 et 5 rue du Foin - 75003 Paris
Tél: **40 27 93 33** Fax: 40 29 09 99 Télex: 213566F

TOUS MUSICOS !

Le ST et les claviers portables

Le clavier portable est un périphérique tout trouvé pour votre Atari, s'il est équipé d'une prise MIDI IN et OUT. Un clavier portable, comme son nom l'indique, inclus un clavier, un générateur de son, l'amplification et les haut-parleurs. C'est un instrument compact et peu onéreux, qui vous permettra de faire vos premiers pas en M.A.O. Une dizaine de marques se partagent ce marché florissant, avec plus de 60 modèles différents. Comment choisir et avec quels critères?

La Musique Assistée par Ordinateur est en train de conquérir le public et les raisons en sont multiples : le plaisir de créer sa propre musique, d'utiliser les musiques composées par des professionnels, de les écouter, et de les modifier avec des programmes experts appellés des séquenceurs.

Mais, apprendre la musique, grâce aux nouveaux logiciels, aux didacticiels qui se targuent de vous enseigner la musique, à l'aide de votre ST pour faire de vous une future vedette du Top 50.

Pour cela, il faut aussi acquérir un instrument de musique, un clavier. Synthétiseur, piano numérique, clavecin numérique, orgue électronique ou même instrument à vent MIDI comme le saxo ou la clarinette, sans oublier les percussions. Tout ce qui est MIDI peut être relié à votre Atari grâce au cordon magique terminé aux deux bouts par une prise DIN à 5 broches. Le choix est immense, mais par où commencer?

Pour bien débuter en musique, il y a deux façons de procéder :

– si vous désirez devenir un musicien capable à terme de monter sur scène pour jouer avec un groupe, il faut travailler la musique sur un piano numérique MIDI. Car un toucher lourd est essentiel pour former les doigts et le toucher léger du synthé est très déconseillé. Par la suite, vous pourrez brancher en MIDI un synthé ou un expandeur sur le piano numérique, mais vous aurez déjà acquis un bon doigté.

– vous voulez surtout vous amuser composer ou échanger des séquences avec des amis, prendre une partition de musique et la recopier en pas à pas. Alors dans ce cas, l'univers des synthés et des claviers légers vous est ouvert. Le synthétiseur est un instrument professionnel dont nous parlerons bientôt, mais si vous ne voulez pas investir tout de suite 7 à 8 000 F minimum, vous pouvez commencer par le clavier portable, encore appelé par les musiciens branchés Portable Keyboard.

MIDI ou pas MIDI

Lorsqu'on est néophyte, choisir un clavier portable, n'est pas facile. Quelle dimension de clavier choisir, avec quelles caractéristiques et à quel prix?

Yamaha présente une gamme très complète de claviers portables. Le PSR 37 permet 5050 combinaisons sonores. Le clavier est splitable et la boîte à rythmes PCM possède 24 rythmes. 16 sons de percussions sont accessibles directement au clavier.

Comme notre but est de relier ce petit clavier à l'Atari pour en faire une véritable Workstation musicale, nous allons tout de suite éliminer les claviers portables qui ne comportent pas de prises MIDI OUT et IN. Il existe quelques modèles de claviers portables n'ayant qu'une prise MIDI OUT, mais sans prise MIDI IN. Vous ne pourrez ni commander votre clavier à partir du ST, ni jouer à nouveau automatiquement vos séquences en utilisant le générateur de sons du clavier portable. Ce premier tri élimine une bonne trentaine de claviers portables, nous laissant des modèles variant de 1 900 F (Casio, Kawai) à 10 000 F et plus pour les Technics (série KN 600 et 800 par exemple).

Rythms ou pas rythms

Parmi les claviers portables, on distingue ceux qui possèdent une boîte à rythmes. Cette dernière, programmable ou non, va vous offrir un choix de rythmes déjà

simultanément, qui va de 1 à 32, entre 10 et 16 c'est correct, sans plus.

Côté sons, une bonne amplification (10 watts minimum), de bons haut-parleurs sont toujours le gage d'un bon son, choisissez la stéréo et regardez s'il y a des sorties audio, pour brancher le clavier sur votre chaîne Hi-Fi et améliorer le son.

Le Casiotone CT 660 possède 61 touches, 30 sons PCM plus une banque de 465 variations de ces sons. 20 rythmes PCM sont préprogrammés ainsi que 8 bruitages. Le son est stéréo.

Vous avez la touche

Le nombre de touches d'un clavier portable peut varier de 32 (Casio ou Yamaha) à 61 et va généralement de Do à Do. Plus il y a de touches et mieux c'est. Regardez aussi si votre clavier possède la vélocité MIDI, ainsi que des splits (partage du clavier en zones MIDI). La vélocité est un critère de qualité, car cela vous permettra de jouer des sons très nuancés. Plus vous appuyez vite et fort la note, plus le son sera fort, comme sur un piano.

Sans vélocité, le clavier ne jouera que des sons sans nuances (valable uniquement pour les orgues). A noter que certains claviers n'émettent pas la vélocité, mais peuvent la recevoir c'est intéressant pour rejouer une séquence préenregistrée du type Midimix par exemple.

Rythm box

La boîte à rythmes (BàR) va remplacer avantageusement le métronome d'antan.

Les sons de la rythmique sont pratiquement toujours des sons de percussions enregistrés en PCM, méthode d'échantillonnage convenant parfaitement aux sons courts ayant une grande dynamique. Le nombre de rythmes disponibles varie entre 8 et 100, mais méfiez-vous des déclinaisons rythmiques qui ne sont pas des rythmes de base. Car certains constructeurs comptent les Intros (introduction rythmique), Fill-In (break rythmique), et Ending (fin rythmique du morceau) comme des rythmes à part entière.

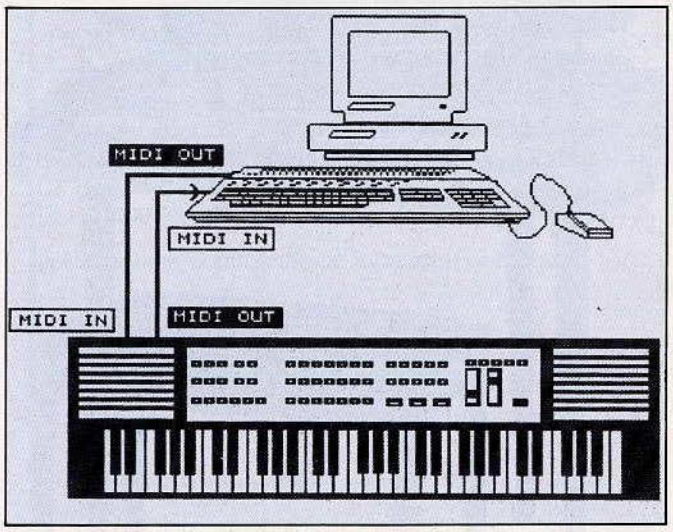
Ce ne sont que des Patterns (c'est-à-dire des motifs rythmiques) pouvant s'intercaler intelligemment dans le rythme de base. Ces rythmes peuvent commander une ligne de basse (programmable ou non), des motifs d'accompagnement (Accomp pattern) eux aussi programmables ou non.

Fingered Chording est une fonction qui composera des accords en rythme, tout en jouant une seule note (la fondamentale harmonique) avec un seul doigt et *Melody Harmonisation* harmonisera vos accompagnements en fonction de la mélodie jouée. Si le clavier est équipé d'un séquenceur, vérifiez le nombre de pistes, la capacité en notes et la résolution souvent donnée à la Note (terme américain signifiant à la ronde et non à la noire). Cette confusion terminolo-

Tableau des principaux claviers portables

Modèle	Marque	Origine	Prix
MT 260	Casio	Japon	1 900,00
MT 240	Casio	Japon	1 900,00
PSR 7	Yamaha	Japon	2 000,00
MS 710	Kawai	Japon	2 000,00
PX 3	Gem	Italie	2 490,00
PSS 480	Yamaha	Japon	2 500,00
KB 200	Viscount	Italie	2 700,00
PSS 780	Yamaha	Japon	3 000,00
MT 640	Casio	Japon	3 100,00
CT 460	Casio	Japon	3 200,00
WK 40	Kawai	Japon	3 200,00
PSR 37	Yamaha	Japon	3 200,00
PH 50	Kawai	Japon	3 500,00
WK 50	Kawai	Japon	3 500,00
PX 5	Gem	Italie	3 590,00
SC 40	Orla	Italie	3 600,00
PSK 50	Hohner	Allemagne	3 800,00
TK 90	Farfisa	Italie	3 900,00
F 4000	Fujiha	Japon	4 000,00
PSR 47	Yamaha	Japon	4 000,00
CT 660	Casio	Japon	4 300,00
KB 880	Viscount	Italie	4 350,00
PX 7	Gem	Italie	4 490,00
EH 105	Elka	Italie	4 800,00
TK 120	Farfisa	Italie	4 900,00
DSK 90	Gem	Italie	5 760,00
DSK 100	Gem	Italie	5 950,00
PSR 3500	Yamaha	Japon	6 800,00
E 10	Roland	Japon	7 000,00
DSK 100	Gem	Italie	7 500,00
PSR 4500	Yamaha	Japon	8 500,00
E 20	Roland	Japon	10 000,00
KN 600	Technics	Japon	11 000,00
AX 7	Technics	Japon	14 000,00
KN 800	Technics	Japon	14 000,00

Nota : ce tableau classe les principaux modèles de petits claviers classés par ordre de prix. Vous y trouverez le nom du modèle, la marque, la provenance et le prix. Les prix sont TTC et donnés à titre indicatif, ils peuvent varier selon les magasins. Le modèle Gem DSK 90 est implémenté directement avec la gamme Arabe.



Pour brancher votre clavier portable sur le ST, il faut faire une liaison hand-shake, MIDI OUT de l'Atari dans MIDI IN du clavier et MIDI OUT du clavier dans MIDI IN de l'Atari.

élaborés, sur lesquels seront souvent synchronisés la basse, les accompagnements, parfois des arpèges automatiques, contrechants ou autres systèmes d'harmonisation automatique de l'accord joué avec la main gauche. Quant à la main droite, elle essaie de jouer la mélodie... en rythme, c'est préférable.

Ce choix va forcément faire monter le prix, mais vous trouverez quelques modèles aux environs de 2 000 F.

Clavier mini ou maxi

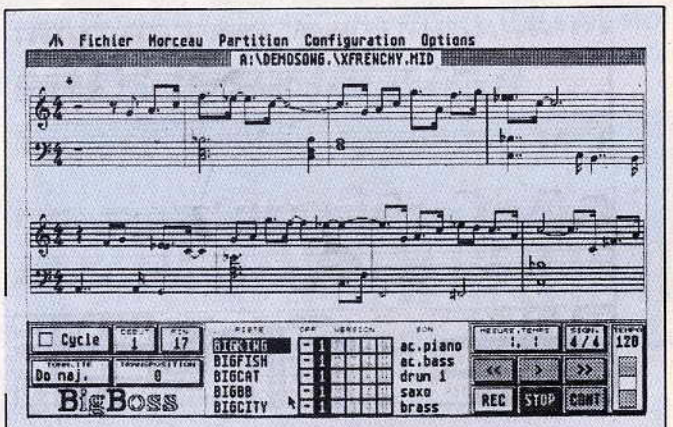
Autre critère important, la taille du clavier. Tous les claviers portables sont des claviers à toucher léger, mais certains constructeurs ont lancé sur la marché différentes tailles de clavier.

Vous trouverez aussi bien des minitouches, des touches moyennes et des touches au format standard du piano. Si votre budget vous le permet, choisissez les touches au format standard du piano, c'est un peu plus cher, mais cela vous ouvrira des horizons musicaux plus vastes. Cependant, de nombreux orchestres (on en rencontre dans les restaurants du quartier latin), utilisent avec succès des claviers à minitouches, c'est étonnant, mais on peut le faire si on a appris sur un clavier normal, l'inverse sera plus difficile.

Des claviers et des caractéristiques

Après avoir fixé votre choix, il vous faut comparer les caractéristiques. Tout d'abord, la génération sonore. Echantillonnage ou non, PCM ou FM , son analogique ou synthèse LA. Si vous optez pour le son échantillonné PCM (ce que nous vous conseillons), demandez à votre vendeur quelle est la quantification (8, 12 ou 16 bits). Les Casio sont généralement en 12 bits, Farfisa, Elka et GEM sont en 8 bits, le MS 710 Kawai est en 16 bits comme les Roland E-10 et E-20. Plus la quantification est grande, meilleur est le son, mais le prix a tendance aussi à suivre à la hausse. Regardez les caractéristiques générales, le nombre de sons, programmables ou non, 100 ou même 200 sons, cela existe. Vérifiez la polyphonie, c'est-à-dire le nombre de notes que vous pouvez jouer

Qui aurait pu croire que l'on pouvait brancher un Atari ST sur un clavecin « très classique » pour garder les morceaux en mémoire? C'est aujourd'hui possible car Roland propose des clavecins numériques de haute qualité, équipés MIDI. Sur la photo, le C-50 Roland.



De nombreux logiciels existent pour vous apprendre aussi bien la théorie musicale, que la pratique.

Le tout nouveau Live Teaching System révolutionne la pédagogie musicale en utilisant au maximum les possibilités interactives de l'Atari.

Le système est basé sur le nouveau séquenceur Big Boss, *spécialement dédié à cette méthode. Dix morceaux peuvent résider dans la mémoire vive du ST, la partition est affichée au fur et à mesure du déroulement du morceau.*

Vous pourrez vous enregistrer et comparer votre jeu personnel avec l'original en séquence. Transposition, bouclage, isolation des pistes, tout est prévu.

Les leçons sont vendues à part du séquenceur, elles comprennent la méthode théorique, une disquette avec plusieurs morceaux au format MIDIFILE (donc utilisables avec d'autres marques de séquenceurs) et les partitions commentées avec l'analyse du morceau, comment improviser sur le morceau, différentes versions d'interprétation, les grilles harmoniques. Le Live Teaching System comprend tout ce qu'il faut pour devenir un futur virtuose.

Pour bien l'utiliser, il vous faudra au minimum un petit clavier multitimbral 4 voies plus Drum Track, avec possibilité d'assigner les sons de la rythmique à une note.

Mais un équipement plus élaboré sonnera encore mieux. Prévoyez 16 voies de polyphonie minimum et rajoutez éventuellement un expandeur du type CM 32L ou CM32P Roland (polyphonie 32 notes). Cinq méthodes sont commercialisées : les méthodes styles Blues n°1 *(295 F),* Funk-Rythm and Blues *(295 F),* Jazz N°1 *(315 F). Deux méthodes d'apprentissage de l'instrument sont aussi éditées* Piano Blues N°1 *(315 F) et* méthode de batterie N°1 *(315 F). Le séquenceur dédié* Big Boss *vaut 530 F. Cette nouvelle méthode interactive réellement révolutionnaire, abordable par tous, est distribuée par .D.Music, tél : (1) 47.88.25.92.*

Le E-20 Roland possède un clavier sensible à la vélocité. Il est multitimbral 8 voies, plus le drum kit. Utilisant la synthèse LA, comme l'expandeur MT32, il possède 24 rythmes, les arrangements plus un système de « mélodie intelligente ». Huit réverbérations numériques, une amplification de bonne qualité et de nombreuses fonctions de mémorisation en font un instrument très performant.

gique est une source d'erreur constante chez les vendeurs d'instruments de musique électronique. Votre petit clavier pourra aussi s'accorder (tuning), possédera des effets, vérifiez lesquels et le nombre sans confondre effets numériques du type réverb, écho ou delays (retard) avec les sustain, les générateurs d'enveloppe (AR ou ADSR), tremolo ou vibrato divers qui sont des effets analogiques très traditionnels.

Et en midi

Quant au MIDI, et c'est ce qui nous intéresse particulièrement, vérifiez bien l'implémentation du Portable Keyboard.

La plupart des petits claviers n'ont que deux prises MIDI (IN et OUT), ce qui n'est pas grave lors de l'utilisation avec un ST, car l'ordinateur pourra très efficacement combler ce manque.

Pour connaître le détail de l'implémentation MIDI, demandez au revendeur de vous montrer la fiche d'implémentation MIDI, qui doit être jointe à la notice d'utilisation écrite en Français (ce qui n'est pas toujours le cas).

Vérifiez la présence des messages de Program-Change, qui permettent de passer d'un son à l'autre.

Les contrôleurs servent pour l'expression musicale, avez-vous un pitch-bend et quelle est sa résolution. Avec une boîte à rythmes, regardez si celle-ci envoie les signaux d'horloge, Start, Stop et Continue. Mais surtout, demandez si votre clavier est multitimbral, car il vous permettra de jouer simultanément plusieurs sons différents.

Dernier détail et non des moindres, le Memory Dump est-il implémenté? Si oui, il vous servira à conserver et éventuellement à éditer les sons avec l'Atari.

Enfin, ouvrez grandes vos oreilles, écoutez les sons et les morceaux de démonstration.

Choisissez avec votre feeling, c'est l'étape finale, car n'oubliez pas qu'un instrument de musique est là, pour jouer de la musique et votre chef d'orchestre Atari est très exigeant. Et finalement qu'y a-t-il de mieux qu'un Joli Son!

Al Jollyson

JOIN THE TEASERS !

Essayez le 3614 TEASER...

PRO-VIDEOTEASER

Du 520 STF au Méga ST 4 - Couleur/monochrome
Nécessite un câble minitel

Identique à Videoteaser 2.0 mais toutes les routines ont été ré-écrites en assembleur. Transformation d'une image 320 x 200 en moins d'une seconde. Définition de la zone cible. Super éditeur incorporé avec toutes les fonctions classiques d'un logiciel graphique : cercle, ellipse, droite, boîte, déplacement de blocs, remplissage, permutation de couleurs, etc... De plus, dynamisation incluse avec sauvegarde des protocoles, lignage, semi-lignage et lissage. De quoi satisfaire les plus exigeants.

VIDEOTEASER 2.0

Du 520 STF au Méga ST 4 - Couleur
Nécessite un câble minitel

Permet la composition de pages videotex graphique par transformation automatique d'images au format NEO, PI1, PC1, PI3, PC3, TNY, ART, SCO, SC2, DOO, PIC. Editeur graphique incorporé permettant la retouche des images grâce au pixelisateur. Option 1200/4800 bauds. Logiciel indispensable à toute composition videotex de qualité.

REPTEASER 2.01

Du 520 STF au Méga ST 4 - Couleur/monochrome - Nécessite un câble minitel et un câble de détection

Le serveur de référence pour s'initier à la télématique. Prêt en une demi-heure. Comprend : journaux cycliques, messagerie sysop, rubrique, bals, téléchargement, maintenance à distance, etc... Et si la télématique vous plait, vous pourrez échanger votre 2.01 contre le 3.0 pour 100 F.

COMPOTEASER

Du 520 STF au Méga ST 4 - Couleur/monochrome
Nécessite un câble minitel

Composeur videotex dynamique sous GEM utilisant un langage interprété. Véritable banc de montage videotex grâce à ses fonctions de repli de blocs, création de procédures et d'inline. Nombreuses options facilitant la tâche de l'utilisateur, entre autres : macros, boîtes, cadres, remplissage, effacement alternatif ou symétrique, recherche, recherche et remplace, 1200/4800 bauds, accentuation type traitement de texte, etc... De plus, vos fichiers videotex sont directement exploitables sur PC, le formatage PC étant inclus !!

GRAFTEASER

Du 520 STF au Méga ST 4 - Couleur/monochrome
Nécessite un câble minitel

Composeur videotex graphique. Permet la réalisation de pages videotex à plat. Multi-écrans (4+1). Accepte les pages videoteaser. Puissantes fonctions de gestion de blocs incluant découpage, déplacement, collage et sauvegarde. Définition du motif du pinceau, fonction scanner, affichage 1200/4800 bauds et toujours la compatibilité PC (formateur inclus). Avec grafteaser : **DYNATEASER** grâce auquel vous pourrez dynamiser toutes vos pages videotex à plat, voir même des blocs puis sauvegarder votre fichier videotex dynamisé ainsi que le protocole de dynamisation.

Document réalisé par le club MegaNerd - Tél : 16(1) 69.85.34.61

BON DE COMMANDE - (A recopier ou à découper)

- ❑ Je commande REPTEASER 2.01 à..... 190 F
- ❑ Je commande COMPOTEASER à.....290 F
- ❑ Je commande GRAFTEASER & DYNATEASER à..... 290 F
- ❑ Je commande VIDEOTEASER 2.0 à..... 290 F
- ❑ Je commande PRO-VIDEOTEASER à.....990 F

Joindre à ma commande de logiciel(s) ci-dessus :

- ❑ un câble minitel à..... 100 F
- ❑ un câble de détection de sonnerie à..... 190 F

- ❑ Je joins le chèque de règlement et le port est gratuit
- ❑ Je règlerai ma commande au facteur majorée de 60 F

NOM : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____
Téléphone : _____

A retourner à : FRANCE-TEASER - 22 Grande Rue
92310 SEVRES - Tél : (16.1) 46.26.15.10
Commandes téléphoniques acceptées. Serveur au (16.1) 39.75.75.38

LA RUBRIQUE STOS

*Chaque mois Atari Magazine offre une multitude de **cadeaux surpises** à ceux qui nous envoient, soit par courrier (sur disquette), soit par téléchargement sur le 3614 ATARITEL, leurs programmes, jeux et démos écrits en STOS Basic. Il y a ce mois-ci encore beaucoup de **cadeaux à gagner** avant le lancement officiel **en avril** du **Grand Concours Ubi Soft/Atari Magazine** qui permettra au meilleur d'entre vous d'empocher 30 000 F!*

Pour ceux qui auraient râté les précédents épisodes (nº 7, nº 8 et nº 9 d'*Atari Magazine*), je rappelle que pour pouvoir exploiter tranquillement les différents exemples fournis, il est conseillé de créer sur une disquette nouvellement formatée un dossier nommé « ATARI-MAG » dans lequel vous allez recopier les fichiers suivants :
« PIC.PI1 », « ANIMALS1.MBK », « ANIMALS2.MBK », « DROID.MBK », « FONT1.MBK », « FONT2.MBK », « FONT3.MBK », « FONTSET.MBK », « ICON.MBK », « SPRDEMO.MBK » et « TUNES.MBK »

Les trucs du mois

Avez-vous déjà essayer d'imprimer des textes en surimpression sur une image? Pas si simple n'est ce pas? En effet, l'exécution d'un ordre « Print » sur une image affiche les caractères sur un fond noir qui vient effacer le dessin. La solution théorique consiste à utiliser l'instruction « WRITING » qui définit le mode d'affichage des caractères par « PRINT ». Ainsi « Writing 2 » permet une impression en mode « OR » (ou logique). En pratique, les résultats obtenus sont très loin de ceux recherchés même après avoir spécifié « PAPER 0 » et « INK 15 ».
Pour résoudre ce problème nous vous proposons une solution originale, certes plus gourmande en mémoire que la précédente, mais également plus efficace. Elle consiste à utiliser un deuxième écran de travail (vidé par un cls) sur lequel on imprime son texte. Ce dernier est ensuite découpé dans une chaîne par l'instruction « SCREEN$ » puis réinsérer sur l'écran physique (celui de l'image). C'est ce que fait le programme numéro 1(voir page 49).
Le *GFA Basic* possède une puissante fonction de déplacement de blocs mémoire : BMOVE. L'utilisation de cette instruction est longuement décrite par Patrick Leclercq dans les pages rédactionnelles de ce numéro.
Le *STOS Basic* possède une instruction tout à fait équivalente, nommée « COPY »

```
COPY adr_debut,adr_fin TO adr_dest
```

`adr_debut` et `adr_fin` sont les adresses de début et de fin du bloc en mémoire. `adr_dest` est l'adresse de destination à partir de laquelle le bloc sera recopié.
Vous pouvez adapter le programme qui accompagne l'article sur le BMOVE. Pour vous aider, nous vous proposons une version *STOS* (programme numéro 2, voir page 49) de la routine d'affichage aléatoire d'une image.
C'est tout pour aujourd'hui, mais j'ai un *STOS Games Galore* et des démos sonores à faire gagner à ceux qui nous proposeront les meilleurs trucs.

L'instruction du mois

Les instructions FLASH et SHIFT permettent la création d'étonnants effets de couleur.
L'instruction FLASH crée une séquence d'animation sur une seule couleur.

```
FLASH indice,« (RVB,tps)(RVB,tps)... »
```

« `indice` » est le numéro de couleur (0 à 15)
« `RVB` » se compose de trois chiffres (entre 0 et 7) qui permettent de choisir une des 512 teintes proposées par le ST.
« `tps` » est le temps d'attente entre chaque changement.
L'instruction SHIFT permet d'effectuer une rotation entre les 16 couleurs (ou moins) à la manière de *Néochrome*.

```
SHIFT tps,début
```

« `tps` » définit le délai séparant deux rotations.
« `début` » est l'indice (entre 0 et 15) de départ de la rotation. La valeur par défaut est 1 afin que le fond ne soit pas affecté par la rotation.
Le programme numéro 3 (voir page 49) propose un splendide effet de couleurs. Inspiré d'un domaine public suédois, il constitue une excellente démonstration des possibilités visuelles de SHIFT.

L'effet Vidéo du Mois

Ce mois-ci nous vous proposons en réalité trois variations d'un même effet.
Le programme numéro 4 (voir page 49) fait apparaître une image de haut en bas, avec un effet de distorsion. La variable Taille peut être redéfinie et peut varier de 1 à 100.
Le programme numéro 5 (voir page 49) est presque identique, mais affiche l'image de bas en haut. Vous remarquerez le « pas » (step) de la ligne 80 et l'absence de VBL qui génèrent un effet plus saccadé mais bien plus rapide.
Le programme numéro 6 est assez différent. On travaille cette fois-ci sur

deux images, la deuxième image venant s'afficher sur la première en bandes successives qui descendent. Les lignes 70 et 75 génèrent l'image de base. La ligne 140 reconstitue l'image de fond après le passage d'une bande.

Envoyez-nous également vos effets vidéo. Chaque mois les meilleurs démonstrations seront récompensées.

La gestion des sprites (2e partie)

La gestion des sprites (ou lutin) en *STOS* repose entièrement sur la notion de « point chaud » (Hot Spot). Vous le savez, en *STOS*, chaque sprite est précisé à l'intérieur d'un rectangle. Pour chaque sprite on attribue un « point chaud » qui correspond à un pixel situé à l'intérieur du rectangle (délimitant le lutin). La position de ce point chaud est défini par défaut en (0,0) c'est-à-dire dans le coin supérieur gauche. Cette position peut-être modifiée sous l'éditeur de sprites. Avant d'aller plus loin, étudions la composition d'une banque de sprites. Cette banque est décomposée en trois parties. La première, est l'en-tête qui est invariable. La deuxième est constituée de l'ensemble des « blocs de paramètres » de chaque sprite. Sa taille varie en fonction du nombre de sprites. Un bloc de paramètres se compose de 8 octets par sprite qui définissent la hauteur et la largeur du lutin ainsi que les coordonnées du point chaud. Enfin, la troisième partie contient les données relatives au dessin et au masque du sprite (voir schéma).

Le programme numéro 7 (voir page 49) permet de retrouver les informations d'un sprite dans une banque.

Le rôle du point chaud est capital dans toutes les opérations portant sur l'affichage et l'animation des sprites. Les coordonnées fournies par l'instruction « SPRITE » sont celles du point chaud, les coordonnées renvoyées par « X SPRITE » ou « Y SPRITE » sont également celles du point chaud. De même, lors des tests de collision (COLLIDE, DETECT, ZONE) c'est **uniquement** le point chaud qui est testé par le *STOS*. On comprend l'attention qu'il faut apporter au positionnement de ce Hot Spot! Cette position dépend de deux paramètres : la *forme* de votre sprite et son *sens* de déplacement! Une mauvaise position du Hot Spot entraînera une mauvaise détection des collisions. Le programme numéro 8 (voir page 49) est une version légèrement revue du dernier programme paru dans notre précédent numéro. Un sprite est en mouvement à l'intérieur d'un enclos fermé. A chaque fois qu'il heurte une paroi, il rebondit en sens inverse. A l'origine le Hot Spot est placé en haut et à gauche. Les collisions sont donc correctement détectées lorsque le sprite rencontre la paroi du haut ou celle de droite. En revanche, cela se dégrade pour les parois du bas et à droite, le sprite a tendance à sortir partiellement de l'enclos!

Nous allons essayer de résoudre ce problème. Le but est de modifier l'emplacement du point chaud à chaque changement de sens afin que celui-ci soit toujours correctement positionné. En théorie il suffit de modifier les coordonnées du Hot Spot dans la banque. Malheureusement la mise en application directe échoue. En effet, le *STOS* n'utilise ces coordonnées qu'à l'initialisation (instruction SPRITE) du lutin. Si le *STOS*, alors qu'il anime un sprite (déjà initialisé) doit prendre en compte de nouvelles coordonnées de Hot Spot, il faut le forcer à effectuer de nouveau une initialisation de ce sprite. Il faut donc rééxécuter une instruction SPRITE. Mais ce n'est pas aussi simple, il ne faut pas oublier que cette instruction réaffiche le sprite et, à partir de son point chaud! Comme ce dernier a été modifié, votre sprite réapparait avec un décalage important par rapport à sa précédente position. Il ne faut donc pas oublier de « compenser » le décalage. Le programme numéro 9 (voir page 49) est une solution complète du problème. Le sprite reste maintenant dans l'enclos sans déborder. Observez attentivement les lignes 360, 410, 460 et 510 du programme numéro 9. Elles effectuent le « redessin compensé » du sprite après modification du Hot Spot.

Il est nécessaire d'attendre un retour de balayage après chaque instruction SPRITE sinon la modification peut ne pas être prise en compte. D'où la présence de l'instruction « WAIT VBL » aux lignes 370,420,470,520. Essayez de les supprimer et admirez les confusions!

Dans notre prochain numéro *La rubrique STOS* sera entièrement consacrée au **lancement du Grand Concours** organisé par **Ubi Soft et Atari Magazine**. Le gagnant sera édité par **Ubi Soft** et recevra **un prix de 30 000 F**!

Enfin,rappelez-vous que ***vous pouvez gagner des STOS Galore, des STOS Sprites 600 et des disquettes du domaine public*** en nous envoyant vos œuvres (routines, programmes, démos, jeux) soit par téléchargement (3614 ATARINFO, rubrique Téléchargez à *Atari Magazine*), soit en nous envoyant une disquette à *Atari Magazine, Rubrique STOS, 79 Avenue Louis Roche, 92238 Gennevilliers cédex.*

Pour toutes vos questions sur le STOS, nous sommes à votre disposition sur le 3615 ATARI en BAL STOS.

Les programmes de cette rubrique se trouvent en page 49, dans le cahier détachable.

Loïc Duval

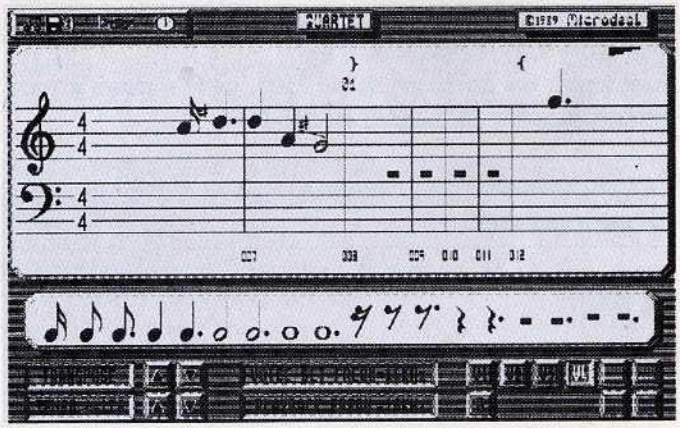
LA VIE FACILE

Mélodies en sous-sol

La rubrique utilitaires de ce mois de mars sera entièrement musicale ! Elle est consacrée à deux produits importants qui ouvrent de nouveaux horizons sonores à votre ST. Le premier produit est anglais et se nomme Quartet. C'est un séquenceur 4 voies échantillonnées. Le second est français, c'est le Midipack.

Quartet, plein les oreilles

La société **Microdeal**, qui édite déjà l'excellent digitaliseur *ST Replay*, propose aujourd'hui un utilitaire impressionnant par sa qualité sonore. *Quartet* transforme votre ST en un synthétiseur/séquenceur polyphonique. Il autorise la reproduction simultanée de quatre instruments (des échantillons sonores en réalité).



A partir d'une série d'échantillons de quelques secondes, *Quartet* est capable de reproduire plusieurs heures de musique ! En effet, *Quartet* utilise de courts échantillons dont il peut faire varier la fréquence pour obtenir différentes notes. Les échantillons peuvent provenir de *ST Replay* ou de n'importe quel autre échantillonneur bon marché : *Pro Sound, STOS Maestro Plus, Sound Master* (etc.) Un exemple pratique : vous digitalisez le bruit d'une porte qui claque (« *CLAAAQCKK !* »). On considère que ce son est la note « sol » d'un instrument. *Quartet* fait ensuite varier la fréquence, afin d'obtenir les notes de DO à SI (et au delà). Mais il n'est pas indispensable de posséder un digitaliseur puisque le logiciel est fourni avec une centaine d'échantillons.

La qualité de la reproduction sonore atteint des sommets encore jamais vus (ou plutôt entendus) sur ST. Le bon vieux processeur Yamaha est poussé aux limites de ses capacités. A ce propos, signalons que *Quartet* est compatible avec les nouveaux STE. Cependant, le STE possède des sorties audio et les résultats que vous obtiendrez sur votre chaîne Hi-Fi auront une toute autre dimension que ceux obtenus via le moniteur.

Convivial et complet

Le logiciel tourne en haute et en moyenne résolution. Bien que n'étant pas sous GEM, il demeure fort ergonomique et d'une grande richesse visuelle. Utilisant ses propres menus et la souris, *Quartet* est très convivial et sa prise en main est immédiate même sans avoir lu la documentation. Le programme principal est un éditeur de partitions assez proche de *Music Studio* ou de *Music Construction Set*. La principale différence vient de la méthode de reproduction, *Quartet* utilisant des échantillons sonores. Sur ce dernier, les 4 voies sont éditées séparément (et non pas simultanément). Pour écrire le morceau musical, on positionne les notes sur une portée à l'aide de la souris. Il est aussi possible d'utiliser un clavier MIDI. Il suffit de sélectionner la voie à enregistrer et de composer sa mélodie directement sur le clavier de votre synthétiseur, *Quartet* se charge de rejouer les autres voies (préalablement enregistrées) simultanément.

Un orchestre au bout de la souris

On peut attribuer un instrument à chaque note ou groupe de notes et ceci pour chaque voie. Autrement dit, chaque voie peut faire intervenir plusieurs instruments. *Quartet* accepte jusqu'à 20 échantillons en mémoire.

Avant de lancer la reproduction du morceau, on détermine les voies à reproduire (1 parmi les 4 ou les 4 simultanément). Lors de la reproduction, *Quartet* affiche 4 échelles de LED (Vu mètres) montrant le volume sur chacune des voies. Il est regrettable que les notes ne scrollent pas et il est donc impossible de suivre les notes durant la reproduction de la mélodie.

Quartet est accompagné d'un logiciel de travail sur les échantillons (digital processor), permettant de les filtrer et de les modifier. On peut également créer un échantillon à partir de plusieurs autres.

Un quartet dans vos programmes

Quartet est fourni avec toutes les routines nécessaires à la réutilisation des musiques dans vos programmes. Un exemple est fourni en langage C, un autre en *Hisoft Basic* et deux exemples en assembleur. Seul le deuxième exemple en assembleur illustre l'utilisation des routines de *Quartet* sous interruptions. On sait également que les auteurs travaillent sur l'adaptation de leurs routines en *Stos Basic*. Nous ne manquerons pas de les mettre sur le serveur dès qu'elles seront disponibles.

Les échantillons sonores fournis avec *Quartet* (une centaine) sont standards et vous pourrez donc également les récupérer pour illustrer vos programmes. Ils sont tous superbement numérisés.

Quartet est un logiciel impressionnant et bien réalisé. Il est distribué en France par **Guillemot International** à un prix approximatif de 500 F. On attend avec impatience de tester *ST Replay Professional* du même éditeur et, qui s'annonce comme un des meilleurs samplers du marché !

Midipack ST, le prêt à jouer

La société **Starter**, déjà célèbre grâce à la collection de disquettes de séquence *Midimix*, continue à innover avec le *Midipack ST*. Une valise d'Ali Baba où vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour aborder facilement la musique sur Atari.

Débuter en M.A.O. peut présenter des difficultés lorsqu'il s'agit de choisir un logiciel, un expandeur (module de production sonore), et, d'ingurgiter le vocabulaire spécialisé des musiciens sur Atari. Le *Midipack ST Midimix* balaie toutes ces difficultés en rassemblant l'essentiel dans une petite malette, la malette aux couleurs du musicien informaticien malin.

24 pistes

Commençons par le logiciel de séquence, car c'est lui qui va battre la mesure! C'est le fameux *Track 24* de la société **Comus**. 24 pistes sont à votre disposition pour enregistrer et éditer vos créations musicales.

Ce logiciel de bonne qualité, destiné aux débutants, mais apprécié des confirmés est présenté dans un ensemble luxueux, comprenant la documentation en français et des fiches résumées pour l'utilisation rapide par un néophyte.

La capacité est de 50 000 notes sur un Atari 520 ST et, de 200 000 notes sur un 1 040 ST. Les 16 canaux Midi sont implémentés, le tempo est réglable de 48 à 252 à la noire, la mesure est éditable de 2/2 à 15/8 et la résolution se fait au triolet de quintuple croche.

En édition, vous pourrez quantifier la note ON, et la note OFF. Les synchronisations MIDI avec d'autres instruments (boîte à rythme par exemple) sont prévues, mais le boîtier permettant la synchro avec un magnétophone à bande est en option.

Vous pourrez aussi sauvegarder les sons de vos synthés ne nécessitant pas de Dump Request, directement avec ce logiciel. Le mode pas à pas, le mixage/démixage des pistes, copie, chaînage de blocs, punch In et Out sont intégrés.

Pour la fonction de conversion au standard Midifile, qui n'est pas dans le logiciel, vous pourrez utiliser l'accessoire de bureau (fichier S24), disponible sur la disquette.

Le *Track 24* est au même format que Studio 24, Big Band (logiciel d'arrangement) et, l'accessoire S24 donne la compatibilité avec l'éditeur de partitions professionnel Proscore.

Cet ensemble de compatibilités vous permettra de compléter votre environnement musique et informatique. Un petit ouvrage d'initiation au MIDI est inclus dans la malette (écrit par Son Nguyen). Les débutants peuvent aussi se procurer *Musique et Ordinateur* (85 F), un ouvrage écrit par Alain Mangenot et Christian Braut et préfacé par Jean Michel Jarre. Cet ouvrage, édité par **Comus** vous apportera une aide efficace pour vos premiers pas en MIDI avec le *Track 24*.

L'expandeur Dream Sam

Sous ce terme, se cache le module de production des sons (la boîte à musique) que vous devrez connecter par câble MIDI (le câble est fourni) à votre ordinateur. Présenté sous la forme d'un boîtier sobre aux formes agréables, le SAM XP est un module sonore multitimbral et de conception française. Sa polyphonie est de 16 voies et peut reproduire 8 sons polyphoniques en même temps (multitimbral 8 voies). Il contient 99 sons dont trois ensembles d'instruments rythmiques (Drum set). Le SAM peut se brancher en stéréo sur la chaîne Hi-Fi par l'intermédiaire de cordons équipés de prises Cinch.

Pour les programmeurs, une sortie RS 232 DB9 (9 points) est incluse sur le boîtier permettant la transmission de données MIDI ou de données ASCII avec des vitesses de 1 200, 9 600, 19 200 et 31 250 bauds. Les instruments de rythmique (30) sont échantillonnés d'origine et 4 mémoires de sons sont disponibles. Le Sam contient 4 morceaux de démonstration en mémoire (relier la prise MIDI IN à la MIDI OUT pour déclancher les démos) ainsi que 32 sons en mode Multipatch. Le mode Multipatch correspond à une présélection de plusieurs sons configurés d'origine dans le mode multitimbral, ainsi le multipatch 07 Big Bopper vous fera entendre selon les notes jouées sur le clavier un son de basse, un trombonne, un sax tenor et une trompette bouchée.

KEYBOARD & ORGAN	01	GRAND PIANO	02	ACOUSTIC PIANO	03	E-PIANO 1	04	E-PIANO 2	05	E-PIANO 3	06	CLAV 1	07	CLAV 2	08	HARPSI-CHORD
	09	JAZZ ORGAN 1	10	JAZZ ORGAN 2	11	CHORUS ORGAN 1	12	CHORUS ORGAN 2	13	PIPE ORGAN 1	14	PIPE ORGAN 2	15	HARP	16	HONKY TONKY
BASS	17	SLAP BASS	18	BASS GUITAR 1	19	BASS GUITAR 2	20	AC BASS	21	S-BASS 1	22	S-BASS 2	23	S-BASS 3	24	S-BASS 4
	25	S-BASS 5	26	S-BASS 6	27	S-BASS 7										
SYNTHE PAD	28	S-GLASS	29	S-BELL	30	S-BRASS 1	31	S-BRASS 2	32	S-BRASS 3	33	S-REEDS	34	S-BOWD	35	S-FLUTE
SYNTHE LEAD	36	S-LEAD 1	37	S-LEAD 2	38	S-LEAD 3	39	S-LEAD 4	40	S-LEAD 5	41	S-LEAD 6				
ORCHESTRAL	42	BOWED	43	STRINGS 1	44	STRINGS 2	45	BRASS 1	46	BRASS 2	47	REEDS	48	HIT	49	CHOIR
REEDS	50	JAZZ FLUTE	51	FLUTE	52	PAN FLUTE	53	PICCOLO	54	CLARINET	55	BASS CLARINET	56	TENOR SAX	57	ALTO SAX
	58	BASSOON	59	OBOE												
BRASS & OTHER ACOUSTIC	60	TRUMPET	61	MUTED TRUMPET	62	TROM-BONE 1	63	TROM-BONE 2	64	TUBA	65	VIOLIN	66	CELLO	67	WHISTLE
GUITAR & ACCOMP	68	AC GUITAR	69	COUNTRY 1	70	COUNTRY 2	71	STEEL GUITAR	72	MELLOW GUITAR	73	JAZZ GUITAR	74	METH GUITAR	75	E-GUITAR
	76	DIST GUITAR	77	MUTED GUITAR	78	ROCK GUITAR	79	BANJO	80	HAR-MONICA	81	BAN-DONEON	82	MUSETTE		
MALLET	83	VIBES	84	XYLO-PHONE	85	GLOCKEN SPIEL	86	MARIMBA	87	TUBE BELLS	88	CELESTA	89	STEEL DRUMS	90	E-TOMS
EFFECTS	91	SPACE WIND	92	BUBBLES	93	GHOST BUSTERS	94	LASER WAR	95	NIGHT SONG	96	GALACTIC				
DRUM KITS	97	JAZZ SET	98	ROCK SET	99	LATIN SET										

Liste des sons (Single Patch) du Dream

A ces sons (qui s'accordent), vous pourrez affecter un canal MIDI, une amplitude sonore, une place dans l'espace stéréophonique (panoramique), et un mode MIDI (poly ou mono).

Les contrôles généraux vont vous permettre de jouer sur des paramètres globaux comme l'accord général, la roue de modulation, le pitch Bend et sa sensibilité, le volume, panoramique, la pédale Sustain et les changements de programme. Un mode Spill Over est prévu permettant d'augmenter la polyphonie par adjonction d'un deuxième SAM XR (ce qui peut former un joli rack musical 19 pouces normalisé).

Le SAM XR n'étant équipé ni de boutons, ni de commandes (le boîtier est complètement nu), il n'est donc pas possible de le configurer seul. Pour cela, il faut utiliser le séquenceur. Afin de faciliter la manipulation, la société **Starter Midimix** a eu la bonne idée de faire développer un programme de configuration, sous la forme d'un accessoire de bureau. C'est Jean-Claude Dubois, un pionnier des logiciels musicaux en France (*ST studio et la CAM*) qui a été chargé de cette étude et dont est sorti l'accessoire *Sam Manager*, inclus dans le package.

Le *Sam Manager* qui ressemble un peu à la *CAM*, va vous permettre de gérer la multitimbralité du module sonore. Neuf potentiomètres linéaires sont représentés et correspondent pour le 1, aux sons multi-patch (assignés au canal1), et pour les 8 suivants (canal 2 à 9) aux 99 sons single-patch. Dans la fenêtre de droite, vous pouvez assigner les sons au canal choisi. Sous les curseurs, diverses options programment le volume, la modulation et le panoramique. La configuration finale peut être sauvegardée ou chargée. Elle correspond à une affectation instrumentale pour une séquence donnée.

L'utilisation du *Sam Manager* facilite grandement la programmation instrumentale.

Midimix vous en donne plus

Dans la malette vous trouverez 6 disquettes de séquences, concoctées par les meilleurs auteurs de séquences MIDIMIX du moment. Au programme, So Emotional de Whitney Houston, mis en séquence par Alain Félix, du piano spécial ragtime (Mapple leaf Rag et The Entertainer de Scott Joplin) programmé par Francis Demange. Pour les amateurs de danse... la Lambada est au programme, les jazzmen sont servis avec Take Five et le grand succès de Chick Coréa, Spain. Pour les amoureux de grands classiques, Yves Iliou a interprété 3 fameuses pièces pour orgue d'après Jean Sébastien Bach. Les mélomanes pourront par la suite se procurer les 220 titres actuellement disponibles dans la collection, qui augmente de volume chaque mois avec de nombreuses nouveautés. Chaque disquette, vendue 89 F, comporte une configuration de sons établis pour l'expandeur MT 32 Roland (compatibles avec le nouveau CM 32L) et TX 81 Yamaha, ainsi qu'un accessoire logiciel permettant le chargement des sons, directement de l'ordinateur dans les expandeurs, si vous utilisez par la suite d'autres modules de génération sonore autre que le *SAM*.

Un pack bien conçu

Le *Midipack ST* est un ensemble bien conçu avec la sécurité pour tous ceux qui veulent aborder facilement la musique assistée par ordinateur sans maux de tête. Le choix des éléments composants le pack est judicieux, avec un bon rapport qualité/prix permettant au novice de se lancer dans l'aventure sans prendre de risques (3 490 F TTC). Par la suite, le même séquenceur pourra faire fonctionner un expandeur plus professionnel, mais aussi plus complexe, qui pourra être rajouté au Dream. Sachez que de tels instruments peuvent demander un investissement plus important car, certains d'entre eux dépassent les 10 000 F. Pour bien débuter, adoptez le *Midipack ST* qui transformera votre ST en station de composition musicale performante.

Al Jollyson

Mallette Midipack ST

- 1 Expandeur Dream Sam XP
- 1 logiciel de séquence *Track 24* (24 pistes) monochrome et couleur
- 1 logiciel JCD SAM Manager (édition du Sam)
- 1 logiciel de conversion Midifile (S24)
- 1 alimentation pour le SAM
- 6 disquettes de séquence (Lambada, Take Five, Spain, 3 pieces pour orgue, Special Ragtime, So Emotional)
- documentation en français
- fascicule d'initiation (l'informatique Musicale, vous connaissez?) écrit par Son Nguyen,

Distribué par **Starter Midimix**
Prix : 3 490

STOS SEURS !
François Lionnet
(créateur du STOS)
sur
3615 ATARI
samedi 17 mars à 14h30

A VOTRE SANTE !

Les logiciels des professions médicales

Au fil des années, les grandes qualités du ST lui permettent de s'introduire dans des marchés jusque-là réservés aux « grands » avec des produits qui n'ont rien à leur envier. Les secteurs des professions médicales et paramédicales ne font pas exception.

L'industrie du logiciel médical et paramédical sur Atari est en plein développement. Le docteur Bruneau de la société **OrdoNews** a d'ailleurs été élu « Médecin généraliste de l'année » pour ces travaux effectués sur ST. Mais, il n'est pas la seule personne active dans ce domaine. Après les milieux musicaux le domaine médical se laisse séduire par les machines Atari. Quelques sociétés proposent déjà un nombre important de logiciels que l'on peut classer sommairement en quatre grandes classes :

- les logiciels dédiés à la gestion de cabinets médicaux et paramédicaux,
- les logiciels d'aide au diagnostic,
- les logiciels « pilotant » des appareils médicaux,
- les logiciels éducatifs, grand public.

La gestion de cabinets médicaux et paramédicaux

Application professionnelle par excellence, la gestion d'un cabinet médical ou paramédical ne souffre pas la médiocrité. Les praticiens qui auront affaire à ces logiciels doivent être sûrs qu'ils trouveront un outil adapté à leur profession et qu'ils ne rencontreront pas de surprise désagréable lors de leur utilisation.

Un bon logiciel de gestion de cabinet médical ou paramédical doit se composer des modules suivants :

- un fichier de patients,
- des dossiers associés, facilement consultables et modifiables,
- un carnet professionnel, pour gérer l'emploi du temps du cabinet,
- une facturation,
- une comptabilité,
- des modules spécifiques liés à la gestion de la profession,
- une possibilité d'ouverture vers l'extérieur.

Configuration minimale

- Atari ST 1 040 ou Méga 1 ST avec écran monochrome,
- disque dur 30 Mo (nécessaire pour les logiciels N.S.I.), fortement conseillé pour *Medi-ST* et *Kine-Pro*,
- imprimante compatible Epson.

L'ensemble de ces composantes doivent être interaliées afin qu'une modification apportée aux données de l'un d'eux se répercute automatiquement sur les autres, pour éviter la recopie fastidieuse de renseignements en divers endroits du logiciel, souvent source d'erreur et d'énervement. Enfin, le produit *doit* bénéficier d'une maintenance et d'un suivi irréprochables sécurisant l'utilisateur dans son exercice professionnel.

Le fichier de patients

Tout doit être prévu pour faciliter le travail de saisie du praticien. La recherche et la mise à jour du dossier d'un ancien patient ainsi que la création d'un nouveau doivent être rapides et faciles.

Sous *Medi-ST* (gestion de cabinet médical de la société **Biolog**), l'appel d'une fiche se fait par recherche du nom du patient dans le fichier, après la saisie de ce dernier dans un champ prévu à cet effet (les premières lettres du nom suffisent ou rien si l'on désire éditer tout le fichier). Une fois trouvées là, ou les fiches correspondantes, le programme vous demande de sélectionner le patient désiré en choisissant le cas échéant entre différents homonymes.

Sous *Heraclide* (gestion de cabinet médical de la société **N.S.I.**), la sélection d'une fiche se fait directement dans la liste qui s'affiche à l'écran par page de 72 noms. Un accès par page, par saut de dix pages ou par lettre initiale permet d'accélérer la recherche.

Firma, *Kiros* et *Phonia* (gestion de cabinet d'infirmiers, de kinésithérapeutes et d'orthophonistes de la société **N.S.I.**) utilisent le même système mais n'offrent qu'un défilement lent ou rapide de la liste des patients s'affichant sur une page composée d'une trentaine de noms. La sélection du client se fait comme dans *Heraclide* et *Medi-ST*, à la souris.

La création d'une nouvelle fiche se fait de façon très semblable dans tous ces logiciels. Une boîte de dialogue paraît à l'écran et demande la saisie des différents renseignements relatifs au patient : son nom, son adresse, ses numéros de sécurité sociale et de téléphone, ainsi que pour les logiciels paramédicaux, les organismes de paiements auxquels le patient est affilié (CPAM, mutuelle) avec son taux de couverture. Dans tous les cas, il est possible de ne rentrer qu'une

partie de ces informations et de compléter le dossier plus tard.
Kine-Pro (gestion de cabinet de kinésithérapeutes de la société E.F.I.) possède une architecture distincte des produits précités. En effet, il utilise l'environnement du *Basic MemSoft* (on se croirait sur PC) et ignore donc GEM (même s'il utilise les possibilités de la souris). La difficulté d'emploi qui en résulte (pour quelqu'un habitué aux facilités d'une interface graphique) est largement atténuée par l'existence d'un fichier d'aide que l'on peut appeler à n'importe quel stade de l'utilisation du logiciel.
La recherche d'un patient se fait en donnant au programme son code qui est en général les quatre premières lettres du nom du patient et les deux premières lettres de son prénom. La fiche signalétique comporte les mêmes informations que celle de *Firma*. Seul le nom est nécessaire pour *Medi-ST*. *Heraclide* et les autres, plus pointilleux demandent en plus le numéro de sécurité sociale.
En revanche, *Firma, Kiros, Phonia* et *Kine-Pro* prennent automatiquement en compte le cas où le patient n'est pas l'assuré (cas relativement fréquent) et l'intègrent dans leur demande de renseignements. Ceux-ci proposent également deux recueils d'organismes payeurs choisis grâce à la touche [HELP], lorsque le curseur se trouve sur le champ adapté, afin de gagner du temps en rappellant une liste des organismes les plus courants (dans le cas de *Kine-Pro*, la saisie d'un praticien ou d'une caisse inconnue de la liste produit une demande du programme pour l'implémenter). Cette option prend tout son intérêt lors de la facturation et de la recherche des impayés.

HERACLIDE, PHONIA, FIRMA, KIROS
Prix : 9 476F TTC
Editeur : N.S.I.

Poste pour praticien supplémentaire : 2 490 F TTC
Poste pour secrétaire : 1 590 F TTC
Maintenance matérielle (sous 8h) : 1 197 F TTC
Maintenance logicielle (hotline et mise à jour) : 1 767 F TTC

Autres logiciels commercialisés
Osteos (gestion de cabinet d'ostéopathe) : 9 476 F TTC
Phonia (gestion de cabinet d'orthophoniste) : 9 476 F TTC
Veterinum (gestion de cabinet de véterinaire) : 9 476 F TTC
Odontos (gestion de cabinet dentaire) : 9 476 F TTC

Les dossiers de patients

Une fois la fiche sélectionnée, le dossier du patient apparaît. *Medi-ST* et *Heraclide* le présentent dans des champs indépendants (dont trois seulement sont visibles au départ et les autres consultables à partir du menu) : les antécédents, les traitements antérieurs, les observations ainsi que les résultats d'examens et la fiche signalétique du patient (plus une zone de dessin pour *Medi-ST*).
Sous *Medi-ST*, ces zones, sont représentées par des fenêtres GEM dans lesquelles le praticien va entrer les données nécessaires (la présentation de ces fenêtres, qui encombrent l'écran, peut être paramétrée par l'utilisateur).
Des masques de saisie (définis par l'utilisateur), un glossaire de phrases ou de mots types (associés aux touches de fonctions, [Alt], [Crtl] et [Shift]) ainsi qu'un éditeur de texte comprenant une gestion de blocs et différents styles de texte (gras, italiques, etc.) sont prévus pour faciliter la saisie.
La recherche de renseignements se fait en utilisant le « Slider » de la fenêtre concernée. Il est déplorable de remarquer que la fonction « Effacer » de l'éditeur de *Medi-ST* efface le contenu d'une fenêtre (et donc un élément d'un dossier) sans possibilité de confirmation ou d'annulation de la commande.
La taille des dossiers n'est limitée que par la capacité du disque dur employé.
Heraclide utilise un ensemble de boîtes de dialogues spécifiques au logiciel (figure 1). Très bien présentées, elles permettent un accès plus rapide à l'information (en mode pleine page, elles se placent toujours sur la position la plus récente des informations) et bénéficient de facilités de saisie plus importantes. Trois « outils » sont offerts par *Heraclide* pour simplifier au maximum le travail du praticien :
– un miniéditeur de texte, possédant des fonctions de copie et de déplacement de blocs (dont l'utilisation est imprécise lorsque l'on manie trop vite la souris) ainsi que la touche [Undo],
– des glossaires de mots et de phrases associés aux touches de fonction et grâce à la touche [help]. Ceux-ci étant complétement paramétrables par le praticien qui pourra en créer un nombre illimité,
– des masques de saisie type (« bilan grossesse », « HTA »), adjoint de glossaires associés à leurs champs (choisir la touche [tab]). Le tout, toujours entièrement sélectionné par l'utilisateur.
Les fiches « patient » possédant une limite sous *Heraclide* (50 pages de 45 lignes pour chacune de quatre rubriques), il est conseillé de faire court si l'on veut garder longtemps le dossier d'un même patient et ménager de l'espace sur le disque dur pour les futurs clients.
Les logiciels paramédicaux de la société N.S.I. possèdent aussi des dossiers patients, moins fournis mais plus adaptés à leurs professions. Commun à *Firma, Kiros* et *Phonia*, le dossier contient la fiche signalétique du malade, les prescriptions en cours (il est possible de travailler sur quatre ordonnances simultanément pour un même patient!) ainsi que le planning des séances à effectuer et un rappel sur la fiche signalétique des séances prescrites, effectuées, restantes, facturées et à facturer. Des bilans et des feuilles de traitement en cours spécifiques à chaque profession sont prévus en plus de ces options (figure 2).
Kine-Pro présente des caractéristiques très similaires bien qu'il ne possède pas à proprement parler de dossier « patient ». Chaque élément du dossier est consulté indépendamment en l'appelant à partir d'un menu central par pres-

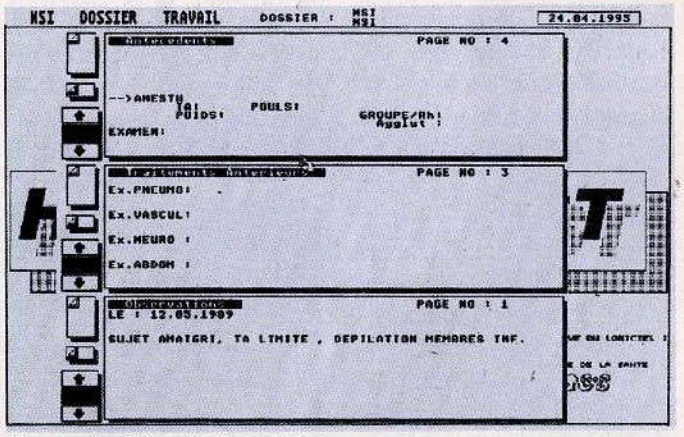


fig. 1 : Héraclide ; *dossier médical*

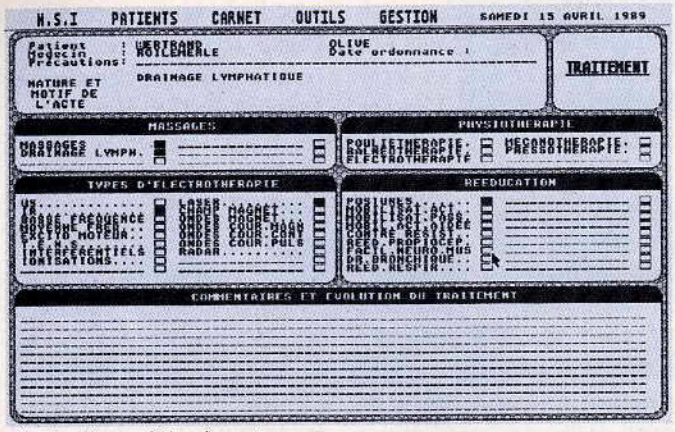


fig. 2 : Kiros ; *fiche de traitement*

sion d'une touche de fonction ou à la souris.

Il faut noter que *Medi-ST* ne prend en compte les modifications apportées à un dossier qu'après l'appel d'un nouveau patient, alors que *Heraclide* et les autres produits de la société N.S.I. les sauvent en continu sur le disque dur.

Heraclide et *Medi-ST* ont la possibilité d'effectuer une recherche multicritère (figure 3) dans les différentes rubriques des dossiers médicaux afin de pouvoir extraire du fichier patient les fiches correspondantes à un état particulier (l'utilisation d'un médicament ayant posé problème chez des gens atteints de certaines affections).

Tous ces logiciels permettent l'archivage du dossier patient sur disquette et sa suppression du disque dur en cas de clôture du dossier. Par ailleurs, *Medi-ST* offre la possibilité d'imprimer la totalité d'un dossier et (grâce à des macro-commandes paramétrables) d'archiver un ensemble de dossiers choisi sous différents critères.

Le carnet professionnel

Le carnet professionnel de *Medi-ST* comprend un répertoire téléphonique fonctionnant de la même façon que le fichier patient (rappel d'un correspondant par la saisie de son nom et/ou de sa profession), un ensemble de lettres types, un éditeur graphique permettant de charger et de modifier des dessins en association au dossier du patient, un minitraitement de texte intégré pour réaliser des mailings (grandement facilité par l'emploi de macro-commandes), d'un aide mémoire pouvant contenir des ordonnances types (200) et des fiches thérapeutiques (1000 remèdes) à charger directement dans la fenêtre de prescription au moment de la rédaction de l'ordonnance (ou dans toutes les autres fenêtres constituant le dossier du patient). Ces fiches sont éditées par la société **OrdoNews** et sont fournies en option. A cet ensemble, un accessoire agenda utile pour la gestion de l'emploi du temps du cabinet est fourni.

Kine-Pro possède à la fois un annuaire d'organismes payeurs et de praticiens (liste d'aide à la saisie du dossier patient), un mini-traitement de texte, une calculatrice (pratique puisque le programme ne permet pas l'utilisation des accessoires), un calendrier perpétuel et un planning.

Plus complets, les carnets des logiciels de la société N.S.I. comprennent toutes ces options de base, (sauf l'association d'une image à une fiche patient) plus un aide mémoire séparé de fiches thérapeutiques (identiques à celles de *Medi-ST*) et un recueil de certificats médicaux types (pour *Heraclide* seulement) le tout présenté de façon parfaite (le répertoire téléphonique ressemble à s'y méprendre à un véritable carnet d'adresses et s'utilise le plus simplement du monde tout en possédant des fonctions de tri et de recherche très développées). Enfin, depuis le menu du carnet professionnel des logiciels N.S.I., il est possible d'accéder à un véritable traitement de texte fourni en option (le *Rédacteur* ou *Signum II* par exemple) et à un logiciel émulant un minitel (*Emulcom* ou *ZZ-Comm*). **Biolog** et **N.S.I.** proposent des versions de leurs logiciels pouvant fonctionner avec le nouveau réseau local (multipostes) Atari (I-TOS Net de Multipoint dont on vous parlera prochainement), permettant de gérer un cabinet à plusieurs praticiens en partageant le même disque dur (et fichiers de patients), la même imprimante laser et de déléguer la saisie des rendez-vous ainsi que des renseignements clients à une secrétaire (elle aussi équipée d'un ST relié au réseau).

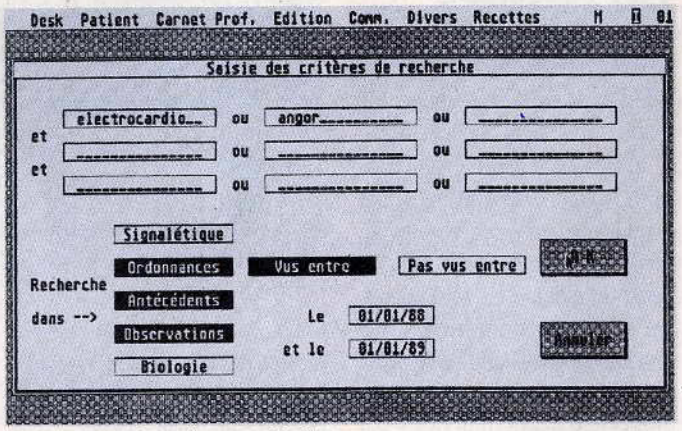


fig. 3 : tri multicritère sous Medist

La facturation

Tous ces logiciels offrent une facturation détaillée des actes effectués. Les barèmes (C, K, V, AMI, AMO, etc.) sont entièrement définis par le praticien afin de suivre leur évolution. Medi-ST ne gère pas automatiquement les ordonnances à cheval entre deux tarifs. Pour résoudre ce problème, il faut créer un nouveau barème d'acte (C95 pour C à 95 F par exemple) et choisir la bonne cotation au moment de la facturation.

Les différents modes de paiement (chèques, espèces, carte bancaire, différé, tiers-payant) sont gérés (figure 4). La facturation de l'acte intègre directement celui-ci dans le livre de recettes des logiciels et permet la recherche des impayés. Cette fonction de facturation est particulièrement développée dans *Phonia, Kiros, Firma* et *Kine-Pro*. Pour les logiciels de la gamme N.S.I., l'établissement des borde-

MEDI-ST (avec graphisme)
Prix : 5 900 F TTC
MEDI-ST-COMPTA
Prix : 4 900 F TTC
MEDI-ST-SERVE
Prix : 2 500 F TTC
Editeur : **Biolog**

Poste pour praticien supplémentaire : 1 000 F TTC
Hot line : gratuite
Mise à jour logiciel : 100 à 1 000 F selon l'importance des modifications.

Autre logiciel commercialisé
Veto-ST : 6 900 F TTC

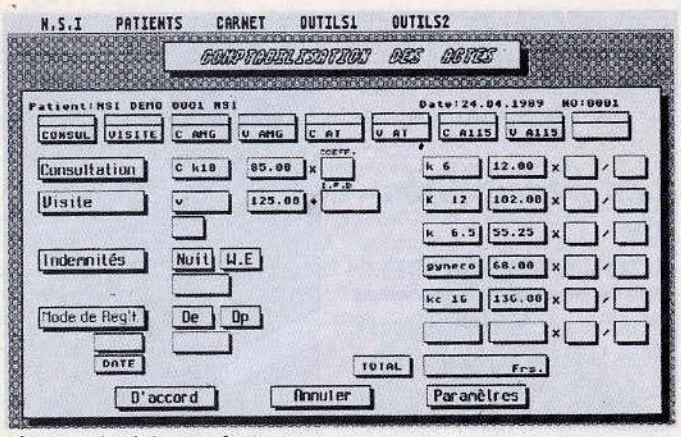


fig. 4 : Héraclide ; tarification

reaux de facturation est des plus puissants (vérification automatique de l'arrivée de l'acceptation de la demande d'entente préalable avant facturation par exemple) et la gestion des paiements différés (beaucoup plus fréquents dans les professions paramédicales) ainsi que des impayés y prend une place primordiale.

La comptabilité

Les logiciels de la gamme N.S.I. comportent tous une comptabilité intégrée gérant recettes et dépenses. L'ensemble du livre des recettes se consulte par mois et par jour afin de simplifier la mise à jour. On a alors la possibilité de modifier ou de supprimer des enregistrements erronés. L'impression du livre est prévue sous différents modèles (journalière, mensuelle, annuelle, avec ou sans ventilation par mode de règlement et tirage des recettes en colonne) afin d'en adapter l'édition aux demandes de la plupart des AGA. Afin de mieux cerner votre activité, des utilitaires statistiques sont prévus pour observer la ventilation annuelle des recettes et leur répartition par type d'acte ou de règlement (sous forme de tableaux ou de graphes 3D). Une partie de la comptabilité recette est dévolue à la gestion des paiements différés. Le suivi des règlements se fait sous simple appel dans le menu. Il permet de sortir toutes les factures impayées à l'écran et de les régulariser le moment venu. L'édition de lettres de relance est prévue dans le cas d'un organisme payeur ou d'un client indélicat. L'utilisateur peut créer autant de rubriques qu'il le désire pour organiser la ventilation de ses dépenses. Comme dans le menu « Recettes », la possibilité de modifier ou d'annuler une entrée erronée ainsi que l'impression du livre de dépenses et l'observation de leur répartition sont prévues (et faciles d'emploi). De plus, des options permettent le calcul aisé d'emprunts et d'amortissements (linéaires ou progressifs) ainsi que la gestion des immobilisations. A la fin d'un exercice comptable, on peut archiver les livres comptables sur le disque dur ou sur disquette. Parmi les futures améliorations, la gestion d'un livre de banque est prévue.

Kine-Pro possède lui aussi une comptabilité intégrée directement reliée au module de facturation. Elle permet l'édition de recettes et de dépenses (grand livre et journal des saisies), la gestion d'un compte et celle d'un plan comptable (amortissements compris). Un module de statistiques est prévu. Il permet l'observation de la ventilation des recettes par type d'acte et par praticien (9 possibles!)

La société **Biolog** propose en option à son logiciel, un ensemble complet de comptabilité, *Medi-ST-compta*. Il permet de reprendre le livre de recettes édité par *Medi-ST* et possède des fonctions similaires à celles des logiciels de la gamme N.S.I. (graphiques 3D excepté) avec en plus la capacité de gérer plusieurs comptes bancaires (soldes, virements, etc.) et d'éditer des tableaux récapitulatifs entièrement paramétrables.

La société **OrdoNews**, quant à elle, édite une comptabilité médicale, *Stethoscompta*, peu onéreuse et reprenant tous les points forts de celles des sociétés **N.S.I.** et **Biolog** (mis à part la tenue à jour des impayés et le détail des recettes) en y ajoutant le choix de plans comptables spécifiques, adaptés aux professions médicales (figure 5). *Stethoscompta* peut s'utiliser seul ou associé à *Medi-ST*.

KINE-PRO
Editeur : **Editions France Informatique**
Prix : 4 990 F HT

Poste pour praticien supplémentaire : 1 500 F HT

Autres logiciels commercialisés
Infi-Pro, Orto-Pro : 4 990 F HT
Dent-Pro : 6 990 F HT
Ambulance-Pro : 8 990 F HT

De nombreuses aides sont proposées pour faciliter sa rédaction :
– des tableaux d'aides mémoires (principaux béta-bloquants, zone d'impaludation, constantes biologiques, etc.),

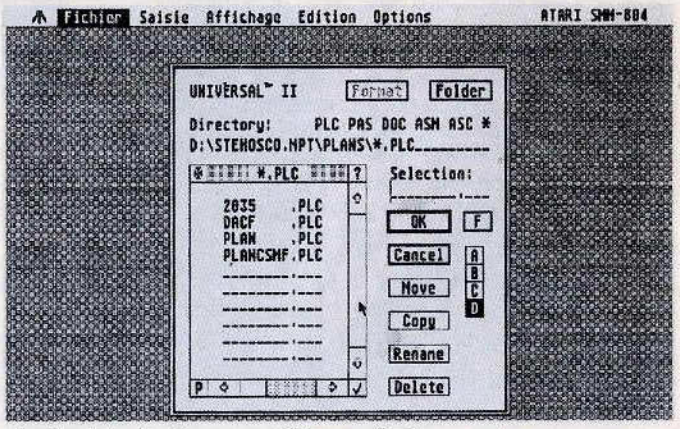


fig. 5 : choix de plans comptables sous Stethoscompta

Les modules spécifiques

Heraclide propose un module complet dédié à la prescription. Sous cette option, l'ordonnance apparaît à l'écran avec la date du jour, les renseignements relatifs au malade et l'en-tête choisi (il est possible d'en créer trois différents ce qui permet de travailler à trois praticiens sur le même logiciel).

STEHOSCOMPTA
OrdoNews S.I.M.
Prix : env. 800 F TTC

– un ensemble très fourni de mémentos thérapeutiques allopathiques, homéopathiques et dédiés certificats médicaux (figure 6) modifiables et téléchargeables à partir de banque de données minitel,
– le rappel d'ordonnances, de certificats ou de demandes d'examen type ainsi que le renouvellement d'une ancienne prescription,
– un fichier de médications pouvant contenir jusqu'à 1 000 médicaments distincts (associés à leur fiche pharmacologique donnant accès à leurs différentes formes) sélectionnés à la souris et remplacés directement sur l'ordonnance,

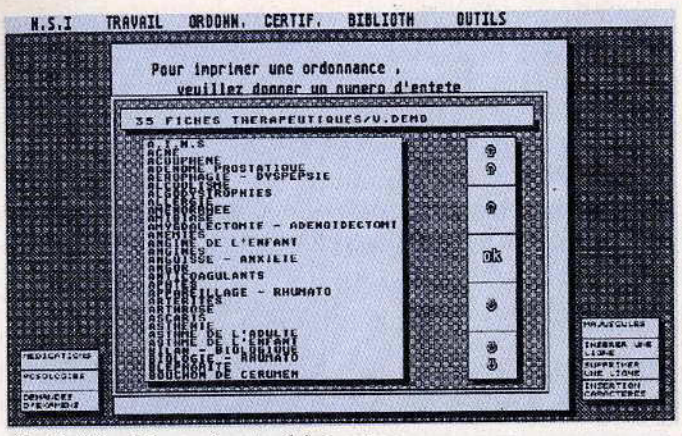


fig. 6 : Héraclide ; *mémento thérapeutique*

– deux panneaux d'icônes « Posologie » très explicites (figure 7), d'utilisation parfois fastidieuse (prescrition de médicament en gouttes), permettent grâce à quelques mouvements rapides de la souris de créer un « 1 cuillère mesure matin, midi et soir pendant 6 jours ».

L'ensemble de ces outils est très performant mais il est probable que le praticien choisira le plus souvent la saisie directe. En effet, dans un cas non prévu il devient nécessaire de « jongler » entre les menus pour pouvoir conserver l'acquis de ces outils et obtenir le final désiré, ce qui occasionne une perte de temps et une source d'erreur importantes.

Une fois l'ordonnance rédigée, il suffit de la valider et son contenu est directement copié dans le dossier du patient. Elle est alors prête pour l'impression (le logiciel gère trois formats de papier les plus courants 21 x 29, 17 x 20 et 14 x 20 mais pour l'instant qu'un seul type d'imprimante (compatible Epson)).

Medi-ST possède lui aussi, à un moindre niveau, cette fonction d'aide à la prescription puisqu'il permet le rappel de l'ensemble d'une fiche thérapeutique ou d'une ordonnance type de l'aide mémoire à l'écran et d'en copier le contenu dans la fenêtre dédiée à la rédaction de l'ordonnance. Au changement d'une fiche patient, le contenu de l'ordonnance rédigée est transférée dans le fichier « traitements antérieurs » du patient après validation de la modification de son dossier.

Les logiciels paramédicaux de la gamme N.S.I. possèdent eux aussi des aides originales déjà citées pour la plupart dans le chapitre « dossiers de patients ». En plus de ces derniers (bilans et fiches de traitements), des tableaux de cotations ainsi que des utilitaires permettent l'édition des formulaires de demande d'entente préalable sont implémentés (figure 8).

Quelques termes techniques

AGA : association de gestion agréée.
CPAM : caisse primaire d'assurance maladie.
Champs : voir « Masque ».
Glossaire : ensemble de mots (ou de phrases) couramment employé, choisi rapidement par simple pression d'une touche ou de la souris.
Masque : outil d'aide à la saisie de données. Dans un masque, les données ne peuvent être entrées que dans des zones prévues à cet effet. Ces zones portent le nom de « Champs ». Le plus souvent, un masque alterne des lignes de texte commentant les données à saisir et les « Champs » correspondants.

Les possibilités de communication

En marge des options « réseaux » de ces logiciels, un module d'émulation minitel est prévu pour chacun d'eux :

– *Medi-ST-serve* pour *Medi-ST* de **Biolog**, comprend une carte électronique qui permet de gérer l'Atari du cabinet à partir du minitel d'un patient (dans le cas d'une visite, par exemple) et de recevoir ou d'envoyer des renseignements à un confrère (dossier du malade, note technique, etc.) ou de se brancher sur les serveurs minitel dédiés aux professions médicales (la société N.S.I. en fournie la liste dans les documentations de ses produits).

– *ZZcom* pour les produits de la société N.S.I. Celui-ci est appelé directement à partir du gestionnaire de cabinet et donne accès aux mêmes facilités que *Medi-ST-serve*, l'accès au logiciel à distance est exclu. Pour palier à ce manque, la société N.S.I. développerait un logiciel sur *Atari Portfolio* pour permettre la saisie de données sur le patient lors d'une visite et d'en exporter ensuite le contenu dans l'un de ses logiciels.

François Lejoyeux ■

Salons

S.I.T.A.D.
28 au 31 Mars 1990
Parc des expositions,
Porte de Versailles
Paris

Salon Infirmier Européen
9 au 12 Mai 1990
Espace Champerret,
Porte Champerret
Paris

Medec-Informedica
27 au 31 Mai 1990
Parc des expositions,
Porte de Versailles
Paris

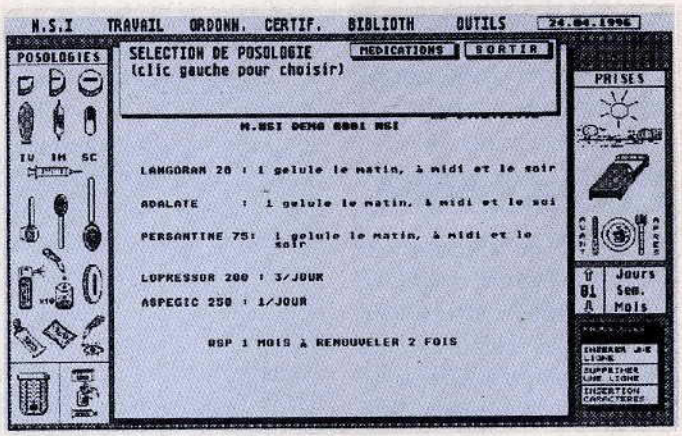


fig. 7 : Héraclide ; *aide à la posologie*

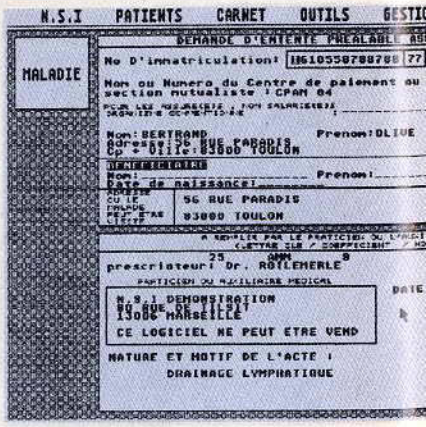


fig. 8 : Kiros ; *demande d'entente préalable*

la gamme.

Ecrire, dessiner, compter, correspondre, animer, jouer, optimiser... La cuvée 90 des logiciels Application Systems pour Atari ST est devant vous.

A tout seigneur, tout honneur ! **Signum!Deux** est le seul traitement de textes à vous laissez positionner chaque caractère au pixel près : formules mathématiques ou chimiques, langues étrangères, tableaux, etc... En bref toute composition ou la précision est indispensable. Ses polices multiples, une impression de haute qualité, le multi-colonnage, font de Signum! Deux le meilleur traitement pour vos documents.

Signum, c'est aussi une famille complète **d'accessoires**, et un catalogue de plus de **900 fontes** de qualité professionnelle. Que seraient les polices arabes sans **Signum!Revers**, un utilitaire pour écrire de droite à gauche ? **Scarabus** est un éditeur de fontes multi-imprimantes, aux nombreux automatismes. Son originalité? La récupération d'images ou de caractères digitalisés. Enfin, la règle Application Systems complètera votre outillage de typographe.

:script. Son ergonomie saisissante, ses nombreux automatismes de mise en page, autorisent une prise en mains immédiate. Mais simplicité ne signifie pas pauvreté. Compatible avec les polices de Signum!, :script vous fournit un affichage et une impression professionnelles. A moins de privilégier la rapidité, auquel cas vous pourrez exploiter les polices de votre imprimante. :script, c'est aussi l'insertion de graphismes, la compatibilité ASCII, et bien d'autres choses... :script, le traitement de textes définitif.

Puissant atelier de dessin et d'animation, **Creator** vous offre les outils graphiques de la prochaine génération. Laissez libre cours à votre créativité, exploitez la vraie résolution de votre imprimante, mettez en scène vos héros pixelisés dans de véritables dessins animés... En quelques minutes vous maîtriserez Creator, et des fonctions sophistiquées comme l'ombrage automatique ou le simulateur de gravité vous étonneront certainement. Creator, dessinez large !

Stad : un grand classique. Evoluez en deux ou en trois dimensions, dans un programme qui satisfait la majorité des besoins et dont la réputation n'est plus à faire. Dessin, manipulations de blocs, modélisation, animation, vitesse, tous les ingrédients y sont réunis pour en faire l'outil graphique standard du ST monochrome. D'autant plus qu'il est compatible avec l'ensemble de la gamme Application Systems. Stad : ses seules limites sont celles de votre imagination.

Imagic, un véritable banc de montage informatique. Son éditeur graphique vous fournit tous les outils pour la récupération, la retouche ou... la création d'images. Sa régie de montage interactive offre de nombreux effets de transitions et d'animation. Son module de programmation vous permet d'enrichir encore vos productions. Ses modules «runtime» et ses relations étroites avec la vidéo vous ouvrent la porte à la présentation assistée par ordinateur. Imagic : prêtez vie à vos images.

Simplifiez votre correspondance ! Avec **Daily Mail**, vous disposez d'une association idéale entre un éditeur de textes et un gestionnaire de fiches. En quelques clics, cherchez une adresse dans votre répertoire, intégrez-la à votre courrier, ajoutez un logo, une signature ou une phrase-type, préparez un mailing, imprimez des étiquettes ou des fiches A6, etc... Sa simplicité d'emploi et sa rapidité vous séduiront. Daily Mail : correspondez au quotidien.

Vos activités justifient la tenue d'une comptabilité ? Vous souhaitez avoir une vue d'ensemble et précise de vos comptes ? **TiM II** est le système de gestion qu'il vous faut. Sans connaissance préalable et grâce à des automatismes poussés, vous accéderez à toutes les opérations courantes : journal, sommes et soldes, TVA, états, etc... Mais les utilisateurs plus expérimentés y trouveront aussi le bilan ou le compte de résultat ! TiM II, une comptabilité aussi simple que performante.

Nos quatre utilitaires n'ont qu'un seul défaut : ils vous deviendront vite indispensables ! **Protos**, le couteau suisse de votre ST : loupe, macros souris et clavier, deux calculatrices et bien d'autres astuces... **H_D_U** : optimisez la sauvegarde de votre disque dur avec de nombreux options de tri et de compactage. **FlexDisc** : le disque virtuel dynamique, qui résiste même aux «resets», et facilite la configuration de votre Atari. **Disk Utility** : un accessoire de bureau qui travaille en arrière-plan pour formater vos disquettes, étendre leur capacité, copier ou déplacer des fichiers, etc...

Application Systems, c'est aussi une gamme de jeux qui ne ressemblent à rien de connu. **Bolo**, un casse-briques avec de drôles de briques : chacun des 50 niveaux est un univers avec ses propres lois, et vous deviendrez caméléon avant d'atteindre la sphère suprême hantée par Mega-Ghost... Avec **Bolo Editeur** vous pouvez même devenir Dieu et composer vos propres tableaux. **Esprit**, un jeu tout aussi original, qui au travers de ses 100 tableaux mettra à l'épreuve votre mémoire visuelle, vos réflexes, votre adresse et vos capacités de déduction.

- ❑ Signum!
- ❑ Acc. Signum!
- ❑ Fontes
- ❑ :Script
- ❑ Creator
- ❑ Stad
- ❑ Daily Mail
- ❑ T.I.M
- ❑ Bolo & Editeur
- ❑ Esprit
- ❑ Imagic
- ❑ Protos
- ❑ FlexDisc
- ❑ H_D_U
- ❑ Disk Utility
- ❑ Tous !

Je souhaite recevoir une documentation sur les logiciels ci-dessus (cocher d'une croix). Voici mon adresse :

NOM : _____ PRENOM : _____

N° : ____ RUE : _____

CP : _____ VILLE : _____

Coupon à renvoyer à : **Application Systems Paris**
18, rue Germain Dardan 92120 Montrouge
Tél.: (1) 40 92 80 81

234

logiciels essentiels.

SCIGRAPH PRESENTATIONS

Un grapheur professionnel

Dans la lignée des logiciels d'outre-Rhin, Scigraph Présentations allie les fonctions de grapheur 2D/3D, d'analyse statistique et de dessin vectoriel. Il vient logiquement compléter la gamme des logiciels professionnels en offrant des possibilités réservées auparavant à d'autres environnements matériels.

Après avoir proposé de fabriquer sous licence et en France, la carte *Hypercache ST* (voir Atari Magazine n° 5), **Synergie Communications** nous propose un autre bolide dédié à la représentation 2D/3D des données.

Vous avez dit pro?

Logiciel réalisé en *Turbo C* (à quand la commercialisation en France?) sur Atari, il fonctionne sous GEM sur PC et, est actuellement porté sous Windows et OS/2. En étant « 100% GEM », *Scigraph* a l'inconvénient de ne pas être très rapide. En revanche, la programmation en *Turbo C* assure une grande fiabilité de l'ensemble.

Le logiciel se présente sur quatre disquettes. Un programme d'installation se charge de votre configuration. Vous avez le choix des armes, *Scigraph* fonctionne avec sortie papier sur*SLM 804* (laser Atari), *H.P. Laserjet, Canon LBP, Nec P6/7, Star NB et FX80. Scigraph* supporte parfaitement les écrans A4, A3 monochromes et aussi un grand écran couleur! On regrette néanmoins l'absence de sortie au format *Poscript*, qui peut-être sera bientôt ajoutée.

Conception socio-logique

Scigraph est issu de **Scilab**, une société allemande dirigée par un sociologue. Aussi, la conception du logiciel a été effectuée dans la seule optique de l'utilisateur. La souplesse d'utilisation a été recherchée dans les moindres détails. Toutes les fonctions sont doublées au clavier, y compris celles accédées par le biais des boîtes de dialogue. Ces dernières peuvent être déplacées.

Statistique descriptive

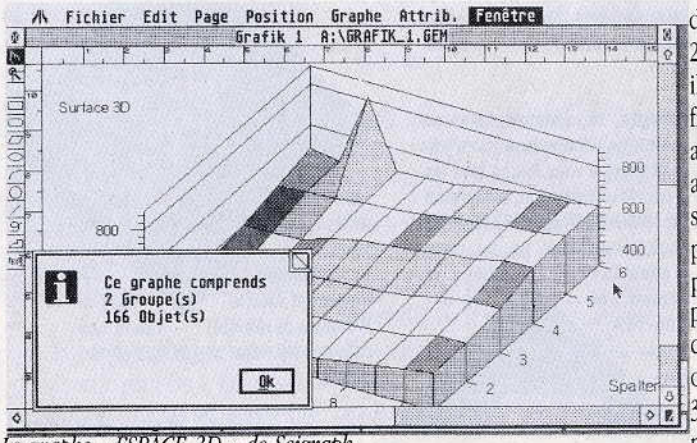
Le but du grapheur, c'est-à-dire la présentation à l'aide de graphiques est de fournir une image des données qui permette de saisir rapidement l'ensemble des éléments présentés et de mettre en évidence certains faits importants. Cependant, il faut pouvoir manipuler les données afin d'éviter certaines anomalies qui peuvent résulter de données inexactes ou non significatives. Pour se faire *Scigraph* permet de sélectionner et d'ordonner les données afin d'en faciliter la mise en forme graphique.

Une édition des données

Scigraph récupère les données en ASCII. Deux éditeurs configurables peuvent être simultanément ouverts. Ils comportent jusqu'à 256 colonnes et un nombre théoriquement illimité de lignes. Les fonctions de l'éditeur sont assez complètes et procurent une saisie confortable : insertion, déplacement, effacement, copier, coller, etc. C'est dans la fenêtre d'édition que vous sélectionnez les données à représenter. Un seul défaut, celui de ne pas pouvoir intervertir les abscisses et les ordonnées.

Des graphes

28 possibilités vous sont proposées : en ligne, en barre (histogrammes), en camembert (diagrammes circulaires), en surface et en tableau. Et ce, pour chaque type de représentation des variantes en 2D et en 3D. Pour chaque variante, il existe des possibilités de modification. On peut changer tous les attributs : textes (fontes, tailles, angles, etc.), motifs, lignes, épaisseur des lignes, marqueurs des points et couleurs (uniquement pour le grand écran couleur). Mais pour chacune des variantes des dispositions particulières sont offertes. Pour les représentations 3D, il est permis de modifier le point de vue de l'observateur, pour



Le graphe « ESPACE 3D » de Scigraph.

les histogrammes « seuils », vous pouvez définir le seuil désiré, etc. Nous ne citerons pas tous les cas de figure autorisés, car ceux-ci sont nombreux.

Un outil d'analyse statistique

L'analyse statistique intervient seulement que sur le plan graphique. En l'occurence, la représentation « ligne » permet de réaliser plusieurs types d'ajustements. On peut effectuer une interpolation linéaire, c'est-à-dire faire passer par rapport à un nuage de points une droite d'ajustement. Mais le plus intéressant, est dans le calcul et l'affichage de régressions polynomiales de degrés variables. Elles vont de l'équation de type $y = a + bx$ pour afficher la corrélation linéaire, à des formes plus complexes telles que $y = a + bx + cx2$ pour obtenir une réciprocité curviligne, et ce jusqu'à des régressions polynomiales tentant de calculer la fonction parfaite passant entre tous les points. Lorsque la régression polynomiale est effectuée uniquement sur un seul nuage de points, apparait à la droite de la courbe, la résolution de la forme polynomiale ainsi que notamment le cœfficient de corrélation. De plus, on peut utiliser un degré de lissage qui pondère les extrémas (minimums et maximums des données).

Du sur mesure

Pour la lecture

L'échelle du graphe est définie en fonction des axes X et Y. Vous pouvez déterminer le nombre de divisions, de subdivisions, de décimales, ainsi que la longueur des graduations de vos axes. Un affichage logarithmique peut être effectué, ainsi que l'ajout de subdivisions, de deuxième axe, etc. En fait, tous les outils sont présents pour agrémenter la lecture de vos graphes.

Pour le travail

Scigraph va encore plus loin, puisque ce dernier évalue la taille et l'orientation de votre document selon trois formats prédéfinis : A5, A4 et A3 ; affiche des grilles d'aides, réduit ou agrandit la vue de la feuille de travail à volonté et travaille simultanément sur quatre graphes.

Dessin vectoriel

Scigraph, qui est réalisé en vectoriel, peut modifier vos graphes. Le principe du dessin vectoriel consiste à définir, par exemple pour le dessin d'une droite, un point et un vecteur, plutôt qu'une succession de points comme dans les logiciels de dessin bitmap (*Degas Elite, Creator, Stad*, etc.). Le vecteur, c'est-à-dire l'orientation et la longueur de la droite, peut varier « par tous les bouts ». Chaque primitive (droite, polygone, point, etc.) constitue un élément indépendant. Ces éléments sont groupés pour constituer un objet. Et chacun de ces objets pourront être groupés et déformés à loisir. Pour dessiner, vous disposez de fonctions de dessin complètes et accessibles à tout moment, à gauche de votre fenêtre graphique, par le biais d'icônes : ligne, cercle, arc de cercle, rectangle, polygone, etc. Votre travail s'effectue comme dans *Outline Art*, sur une partie agrandie de votre fenêtre graphique. Le seul défaut est l'utilisation des fontes GDOS. En effet, ces dernières étant tout sauf vectorielles, l'agrandissement d'une fonte est plus qu'illusoire. Cependant, il paraît (des bruits de couloir) qu'une version GDOS vectorielle serait en préparation ! Les fonctions habituelles couper, copier, coller et détruire existent sous GEM, avec la possibilité d'utiliser le presse papier GEM. Ce dernier préfère créer un fichier GEM temporaire plutôt que d'effectuer les opérations en mémoire. L'utilisation de cette fonction GEM est très utile car le programme est très gourmand pour la recopie d'un graphe vers une autre feuille de travail. On peut ainsi créer par exemple des graphes comprenant un histogramme et un ajustement statistique.

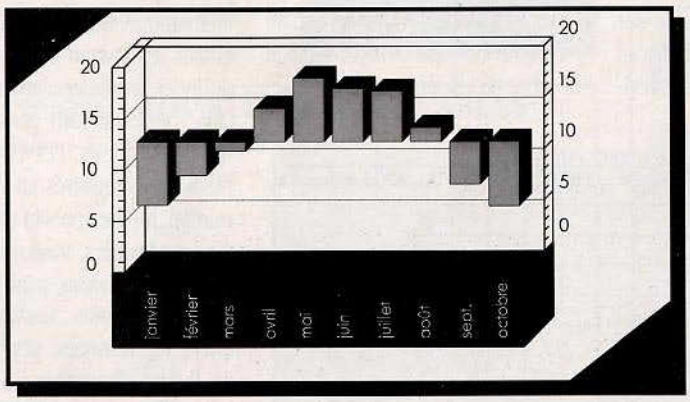
Scigraph, un concurrent de Bœing Graph?

Scigraph peut apparaître comme un challenger sérieux de *Bœing Graph* sur PC. Premièrement, par ses capacités offertes sur le plan graphique et deuxièmement, par ses sorties imprimantes grâce au programme fourni (GEM Output 1.22D). *Scigraph* permet l'obten-

Suite page 49

SciGraph

LE GRAPHE MAITRISE



- **28 Types de graphes.**
- **lignes, barres, barre 3D, camemberts, surfaces, tableaux**
- **Entièrement vectoriel.**
- **Importation de données ASCII.**
- **Utilise le presse papier GEM.**
- **Outils graphiques.**
- **Utilise les grands écrans monochromes et couleurs.**
- **Sortie, sur 9 et 24 aiguilles, laser SLM 804, HP, diapositives, polaroïd, etc...**
- **Prix public: 2134.80 F. TTC**

SciGraph est un grapheur professionnel permettant avec ses 28 graphes de base, de faire rapidement des présentations graphiques de chiffres. Il est possible d'importer les données de tableurs ST, PC grâce à sa fonction d'importation ASCII. SciGraph est entièrement vectoriel. Il calcul et trace la régression polynomiale d'une courbe en donnant le résultat de l'équation, trace aussi les courbes par interpolation Spline. Tracage des courbes avec des axes logarithmiques. On peut faire subir une rotation dans l'espace à tous les graphes en 3D. Scigrpah permet aussi la retouche des graphes ainsi fait avec toute une panoplie d'outils graphiques. On peut aussi utiliser SciGraph comme logiciel graphique vectiorel en reprenant les fichiers ".GEM". 2 éditeurs de chiffres et 4 fenêtres de graphiques sont disponibles simultanément.

Pour tous renseignements téléphoner à SYNERGIE & COMMUNICATIONS au 16 (1) 64 29 43 54. Démonstration possible.
Version de démonstration disponible au prix de 75 F. TTC port compris

Flashage SLJ

CHERCHONS REVENDEURS SUR L'ENSEMBLE DU TERRITOIRE NATIONAL

SYNERGIE & COMMUNICATIONS 1 Bis Av. du général LECLERC 77000 MELUN Tel: 64 29 43 54

LE BOURSIER

Devenez un Partner

Gagner en bourse est devenu le leitmotiv de certains d'entre nous. Encore faut-il disposer d'un outil puissant d'analyse et d'un suivi des valeurs au jour le jour. Le boursier de la société Ordonews propose un outil d'initiation et d'utilisation des techniques les plus affinées et les plus variées pour « gagner ».

La bourse est loin d'être le temple de la spéculation hasardeuse. Les milieux boursiers très fermés des analystes et des cambistes, utilisent des techniques particulières, à la fois complexes et diversifiées. *Le Boursier* propose de vous initier à quelques unes d'entres elles pour gérer de façon optimale votre portefeuille de valeurs. Le manuel d'utilisation renferme les explications nécessaires à la compréhension du logiciel, mais surtout une initiation aux méthodes mathématiques et « chartistes » de la gestion des risques.

Un manuel « initiatique »

La lecture approfondie du manuel est un passage obligé pour utiliser le logiciel. Il faut maîtriser sa logique avant de lancer le système. Généralement les manuels d'informatique sont rébarbatifs. Pour celui-ci, ce n'est pas le cas car sa lecture est claire et l'approche des diverses options s'effectue en deux temps : la compréhension des fonctions (intérêt et maniement) et l'utilisation de ces fonctions (exemple d'application, questions et conseils pratiques). Lorsqu'une nouvelle notion est abordée, elle est définie et souvent illustrée graphiquement. La technicité de la matière exige de la précision. La clarté signifie une parfaite maîtrise des concepts utilisés par l'auteur, ce qui n'est pas toujours le cas.

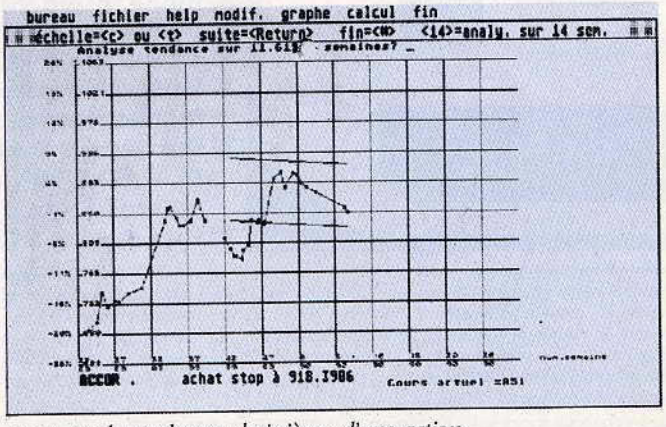
Un auteur hors norme

L'auteur du *Boursier*, Michel Alas, est ingénieur chimiste chez Rhône Poulenc, spécialisé en statistiques et en mathématiques. Passionné par la bourse, son logiciel est le fruit de plus de trois années de recherches. Aujourd'hui édité par **Ordonews**, société spécialisée dans les solutions médicales sur ST, *Le Boursier* traduit avant tout l'envie de faire partager une véritable passion. Optique sympathique, celle de devenir « Partner », c'est-à-dire associé au sein d'un club d'investissement ; celui constitué par les acheteurs du logiciel. Les développements futurs seront les enrichissements que vous suggèrerez. De plus, vous pouvez demander une analyse particulière sur un produit financier précis.

La récupération des informations

Spéculer en bourse suppose une connaissance quotidienne des cours. Il vous est possible de saisir toutes les informations une à une en épluchant les cours de la côte officielle. Lorsque l'on connaît le nombre de valeurs traitées uniquement sur le Règlement Mensuel (plus de 320 valeurs) on comprend que la tâche est ardue. *Le Boursier* inclus un programme de télématique qui permet de récupérer sur tous les serveurs dédiés les cotations du marché. La seule obligation matérielle est de posséder un minitel (5 millions déjà installés) et un câble de liaison (qui n'a pas encore son kit de téléchargement?). Sinon, vous pouvez récupérer les données issues du serveur de notre confrère *Le Monde*.

Le fichier récupéré est un fichier « .MIN » comparable à ceux issus d'*Emulcom* ou de *ZZ Com*. Si vous préférez utiliser un autre serveur télématique, il est possible d'enregistrer en même temps que les données, la manipulation réalisée (macro-commande) pour obtenir les informations. Les cours obtenus sont enregistrés au format du minitel, même après la sauvegarde de ces derniers, vous pouvez les afficher à nouveau, page par page sur votre minitel. Ensuite, il faut filtrer les données, pour obtenir un fichier directement lisible par le programme principal. D'un simple clic vous les obtenez. En revanche, si vous consultez un autre serveur que celui du *Monde* ou de *Win*, il faut utiliser le programme d'extraction de données



Zoom sur la tendance « baissière » d'une action

KOMELEC KOMELEC KOMEL

4, rue Yves TOUDIC – 75010 PARIS

Du lundi au samedi de 10 h à 12h h 30 et de 13 h 30 à 19 h – métro République

Tél.: 42.08.63.10 – 42.08.54.07 Fax : 42.08.59.05

LA CONNECTIQUE A DES PRIX EXCEPTIONNELS

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE CONNECTIQUE

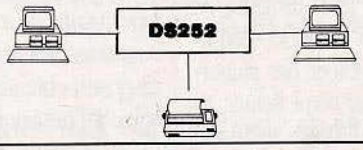
Lecteur ATARI Switch
300 F

Commutateur Video
200F

commutateur vidéo Mono/Couleur
Sortie Audio (type RCA)pour Ampli.Ext.

DS252 **DS254** **DX252**

210 F **310 F** **351 F**



Support double lyres 0.06/PT Tulipe 0.15/PT

DIN 5B	4.50 F
Mini DIN 7B	13.00 F
Mini 8B	12.00 F

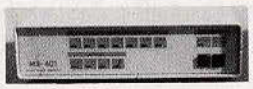
SPECIAL ATARI

DB23	8 .00 F
CAPOT	8 .00 F
DB19	8 .00 F
CAPOT	7 .10 F
CABLE/MINITEL	95 .00 F
COMMUTATEUR D'ECRAN en kit	150 .00 F
DIN 13 broches mâle cordon	20 .00 F
DIN 13 broches femelle cordon	30 .00 F
DIN 13 broches femelle c.i.	20 .00 F
DIN 14 broches femelle c.i.	20 .00 F
DIN 14 broches mâle cordon	20 .00 F

DISQUETTES

5"1/4DF/HD	
l'unité 9 F par 10	80 F
3"1/2 HD	
l'unité 30 F par 10	297 F
lecteur de disquette	
3"1/2, 1.44 Mo	900 F

41256–10	35 F
41256–12	32 F
43256–8	145 F
43256–10	135 F
27256	30 F
27C256	32 F
27512	86 F



Auto Data Switch 8E/1S . 1400 F
Auto Data Switch 4E/1S . 1005 F

DB9 M ou F	4.07 F
Capot	6.60 F
DB 19 M ou F	8.70 F
Capot	7.66 F
DB 23 M ou F	8.70 F
Capot	8.50 F
DB 25 M ou F	5.94 F
Capot	6.83 F

PROMO KOMELEC SUR LES CABLES

CABLE IMP/PC	PAR 1	PAR 10	+ 10
1.80 m	58.00 F	35.00 F	N.C.
3.00 m	95.00 F	78.50 F	N.C.
5.00 m	129.00 F	110.00 F	N.C.
7.00 m	170.00 F	144.50 F	N.C.
CABLE SERIE			
1.80 m	59.50 F	38.00 F	N.C.
3.00 m	96.00 F	79.50 F	N.C.
5.00 m	135.00 F	115.00 F	N.C.
7.00 m	175.00 F	147.15 F	N.C.
10.00 m	222.00 F	185.00 F	N.C.
SUB D	**PAR 1**	**PAR 50**	**PAR 100**
DB09 M/F	4.05 F	3.25 F	2.71 F
DB15 M/F	5.59 F	4.57 F	4.03 F
DB19 M/F	8.52 F	7.84 F	7.06 F
DB23 M/F	8.52 F	7.84 F	7.06 F
DB25 M/F	4.55 F	4.10 F	3.35 F
DB37 M/F	11.77 F	10.60 F	9.52 F
DB50 M/F	25.01 F	22.51 F	20.26 F

CABLE ROND
NON BLINDE

8 conducteurs	7.50 F
20 conducteurs	20.00 F
25 conducteurs	25.00 F

CABLE BLINDE : N.C.

cable plat 0.40 F le pt. au mètre

ATELIER DE CABLAGE
à votre disposition
conception de tous type de câble

Vente par Correspondance : Mini 100 F. Catalogue 30 F remboursé à partir de 200 F d'achat.

Port 30 F = MAXI 3 KG. Contre Remboursement avec 20 % à la Commande.

Administrations Acceptées. Tout nos prix sont donnés T.T.C. Prix indicatifs. Prix par quantité nous consulter.

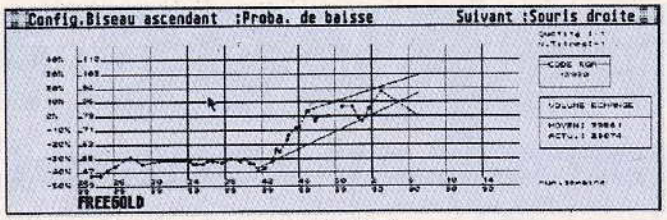
pour les obtenir au format souhaité. Car l'auteur est parti du postulat que les données peuvent être récupérées de n'importe quelle source. Une option est même prévue pour régler la vitesse d'un lecteur 5 pouce ¼ de type PC. Nous pouvons maintenant enchaîner sur le programme de suivi boursier.

La mise à jour des données

Vous pouvez travailler avec toutes les valeurs bousières, en chargeant celles qui correspondent à un marché précis. Notre marché est celui du Règlement Mensuel. Vous pouvez acheter une disquette de mise à jour des données depuis 1 987 ou commencer dès aujourd'hui à constituer votre fichier. La mise à jour des données s'effectue manuellement ou avec le fichier récupéré par minitel. Elle peut être réalisée sur le cours des actions, sur le volume des transactions et sur le dividende versé durant l'année n -1. Si des anomalies apparaissent, elles sont signalées et corrigées : non mise à jour de certaines valeurs, variation anormale due à une erreur pendant le transfert, nouvelle action ou action non encore présente dans votre fichier de valeurs.

La gestion de portefeuille

Deux portefeuilles d'actions se constituent. Il faut définir la somme disponible par portefeuille pour réaliser l'ensemble de vos transactions. A partir de là, tout s'effectue selon tous les cas de figures possibles. Nous reviendrons plus loin sur le choix des actions. Une fois votre portefeuille constitué, le suivi de vos valeurs se réalise. Vous pouvez acheter et vendre vos titres selon la fixation VENTE STOP et ACHAT STOP. Si la tendance de vos titres est à la baisse, le cours ACHAT STOP sera déterminé. Il correspond au cours probable que devra atteindre l'action pour envisager son achat. En revanche, si la tendance de vos titres est à la hausse, le cours VENTE STOP vous indique le cours auquel vous pouvez envisager la vente. Ce ne sont que des tendances statistiques où on peut régler le seuil d'analyse fixé par défaut à 12 semaines. Vous pouvez modifier la structure de votre portefeuille, augmenter les liquidités dont vous disposez, obtenir un bilan de vos valeurs, l'historique des opérations (achat et vente), ainsi que l'état de votre portefeuille (tendance, répartition, indice de performance, prix de revient).



Analyse « chartiste », le biseau ascendant

Le suivi des actions

Une action varie principalement des performances de la société qu'elle représente. *Le Boursier* vous permet de tenir compte dans la gestion de vos titres, des dividendes distribués. Avec la possibilité d'indiquer l'avoir fiscal correspondant. Mais aussi d'autres opérations moins fréquentes comme l'attribution d'actions gratuites ou la division des actions.

Un suivi graphique superbe

Si l'environnement est plutôt faible, les représentations graphiques sont magnifiques. Vous pouvez préciser les dates entre lesquelles vous désirez visualiser les titres à l'aide d'une représentation, selon une échelle logarithmique ou linéaire. Vous pouvez aussi afficher vos graphes sur une page ou sur une demi-page avec des informations complémentaires sur les derniers coupons et sur les bénéfices par action des 4 dernières années. Pour toutes les options nécessitant des informations spécifiques chiffrées ou graphiques, la représentation sera à la hauteur de votre choix.

La visualisation des actions s'effectue selon plusieurs critères : toutes 4 par 4, une à une, par groupe de 4 et sur sélection.

Des méthodes mathématiques

« Gérer c'est prévoir ». *Le Boursier* utilise à cette fin les méthodes mathématiques et « chartistes » de gestion du risque, notamment pour le risque de change.

Les méthodes mathématiques employées consistent à l'utilisation des moyennes mobiles. La moyenne mobile est calculée sur un nombre variable de cours (entre 50 à 200). L'objectif est d'obtenir une courbe simple et lissée qui permette de dégager une tendance. Le calcul d'une moyenne sur une période assez longue permet de supprimer l'effet des variations aléatoires. La superposition des cours et d'une moyenne mobile anticipent sur son évolution et donne un signal d'achat ou de vente du titre. Les valeurs au-dessus, au-dessous ou égales à leur moyenne mobile peuvent s'afficher.

Le Boursier calcule l'indice de volatilité, afin de connaître les titres ayant subi les variations les plus fortes et s'affichent selon un seuil de variation à déterminer. La fixation ACHAT STOP peut être utilisée, non plus seulement sur votre portefeuille, mais sur l'intégralité des données. Vous pouvez ainsi déterminer quelle action sera le plus à même d'être acquise et à quel cours.

L'analyse point croix pour les adeptes de la broderie boursière anglo-saxonne est aussi proposée. Il s'agit ici de représenter les variations d'une action en fonction de fluctuations significatives. Ce type d'analyse détermine avec clarté la tendance « haussière » ou « baissière » d'une action.

Des méthodes « chartistes » réprouvées

Ces méthodes analysent géométriquement les graphes formés par la série chronologique des cours d'une action. Quoique datant de la fin du 19e siècle, ce type d'analyse connaît aujourd'hui un regain d'intérêt. Le recours à ce type d'instruments exprime le désarroi des intervenants sur les marchés financiers. En effet, aucune justification économique ou financière ne sous-tend les méthodes chartistes. Elle se limitent à reconnaître des formes (tête et épaule, double sommet, tunnel et biseau ascendant) sur une période donnée et à en donner une interprétation opérationnelle fondée sur des expériences passées : « *attention le titre va baisser, le titre va monter !* ». Cette méthode est souvent considérée comme subjective et sa valeur indicative est souvent mise en doute. En fait, même si elle semble peu scientifique, les informations données sont souvent confirmées. La mise en œuvre de l'option est simple, vous pouvez ajuster les paramètres pour effectuer la reconnaissance des charts. Vous cliquez sur le type de chart à reconnaître et, apparaissent au fur et à mesure de leur détection, les actions qui correspondent à la forme désirée.

Des analyses sectorielles

Mais la richesse du programme ne s'arrête pas là. Vous pouvez mettre

Le premier système intégré de gestion Professionnel pour ATARI Mega ST

GeST INTEGRALE

STOCK

PAYE

COMPTABILITE

VENTES

Système INTEGRE de Gestion :

TOUTES les fonctions PRIMORDIALES d'une PME sont couvertes dans UN SEUL LOGICIEL, suivant la MEME LOGIQUE : Vente, Facturation, Encaissements, Achats, Paiements, Trésorerie, Stocks, Paye, Comptabilité.

Système COMPLET, mais ADAPTABLE :

Livré avec le PLAN COMPTABLE Français, pouvant encore être personnalisé par chaque utilisateur.

Système CONVIVIAL :

Pas besoin d'être Informaticien (simulation d'un "bureau", touches "magnétoscope" de SUPERBASE PRO ™). Pas besoin non plus d'être Expert-Comptable (Auto-formation à la Gestion).

Système RENTABLE :

Rapport QUALITE / PRIX inégalé.

Amorti bien avant la fin de la première année d'utilisation.

Suivant vos besoins, vous avez le choix entre plusieurs formules ... qu'il est possible de faire evoluer module par module ...

Module comptable de Base

Saisie par Brouillard, Journaux, Balance, Bilan, Annexes, Compte de Résultat.

1.950 F (ht)

Pack Commercial

Module comptable de Base

+ Gestion des Clients / Fournisseurs

+ Vente/Facturation

+ Achats/Stocks

2.990 F (ht)

Pack Comptable

Module comptable de Base

+ Gestion des Clients / Fournisseurs

+ Trésorerie

+ Contrôle budgétaire

+ Multi-Sociétés / Consolidation

2.990 F (ht)

GeST INTEGRALE

Module de Base

+ Vente/Facturation

+ Achats/Stocks

+ Paye

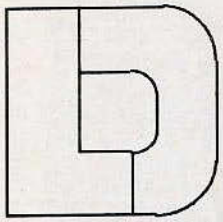
+ Gestion Clients / Fournisseurs

+ Trésorerie

+ Contrôle budgétaire

+ Multi-Sociétés / Consolidation

4.990 F
(hors taxe)



Services et Ingeniérie Informatique Edition de progiciels

S.a.r.l au Capital de 150.000 F.

R.C.S Bobigny B 343 841 359

LOGI DISTRIBUTION

B.P. 195 93163 NOISY le GRAND

Marne la Vallée Tél 43 03 26 18

SUPERBASE PRO est un produit Precision Software, diffusé en France par Editions MICRO APPLICATION.

ORDONEWS
SERVICES INFORMATIQUES MEDICAUX

Tous vos logiciels médicaux et paramédicaux sur votre ST.

-1- STETHOSCOMPTA 790 F
Pour tous. Puce d'or au festival de PAU. Un must indispensable.

-2- MEDI_ST II 4900 F
Puce d'or du meilleur logiciel d'aide à la prescription.

-3- ORDONEWS-TOUT 450 F
Les disquettes complètent Médi_ST. 180 questions, tous les certificats usuels, prises de sang, maquettes, etc..

-4- ORDONEWS-LIVRE 99 F
Le bouquin vous permet d'emporter votre aide mémoire habituel pendant les visites.

-5-AIDEDIAG 2980 F
La nouveauté de la rentrée. Indispensable pour tous les médecins.

-6-DIETSOFT 1500 F
Logiciel permettant de réaliser le bilan alimentaire. Edition des conseils de diététique. Hyperpro...

-7-L'ENFANT (Nouveau) 590 F
Tout, vraiment tout savoir sur les enfants. De la conception au suivi de la croissance.. Véritable carnet de santé informatique.

-8-ST-PHARM 5900 F
Programme complet de gestion des ventes d'une pharmacie. Facturation, ordonnancier, suivi du tiers payant.
La fin d'un cauchemar !

Etudes épidémiologiques, sondages, logiciels spécifiques, disquettes promotionnelles. . .
Nous consulter.

A retourner à :
ORDONEWS-S.I.M
"Le Bray"
37310 REIGNAC / INDRE

Je commande les numéros :
Je règle ma commande par chèque joint.
(Port gratuit)

Profession :
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :

Tel :
Votre configuration :

Petit glossaire

Les actions que vous allez acquérir sur le marché à règlement mensuel ont un terme ferme, c'est-à-dire une date de règlement ou de liquidation, fixé à la 6e scéance boursière avant la dernière bourse de chaque mois. Ainsi, vous pouvez acheter durant le mois de février l'action Louis Vuitton à 4 680 F le mercredi et la revendre le mardi suivant à 4 892 F. A la date de liquidation vous toucherez 212 F, moins la commission de votre agent, sans débourser le moindre sou. En revanche, si le cours a chuté le mardi, vous pouvez espérez une hausse ultérieure du titre, il vous faut alors acquérir le titre à 4 892 F.

Le portefeuille
Vous disposez de 20 000 F et cette somme est destinée à acquérir des actions : 50 actions Béta à 300 F et 10 actions Gamma à 500 F. Le but est de faire fructifier votre portefeuille, c'est-à-dire de vendre au plus haut et d'acheter au plus bas les titres.

Une action
Une action est un titre de propriété correspondant à une partie du patrimoine social d'une société anonyme.

Un dividende
Un dividende correspond à une fraction des résultats. Il est versé pour chaque action possédée.

au point des analyses par secteur d'activité, calculer des indices pour comparer les secteurs entre eux et rechercher les valeurs correspondantes. Ainsi, choisir les actions que vous désirez ajouter à votre portefeuille en fonction de critères en dehors du succès médiatique des firmes concernées.

L'impression

Aucun problème, tout est pratiquement graphique. Aussi, on a recours à la bonne vieille copie d'écran. Mais attention cette dernière est une vraie copie d'écran. Ce qui signifie que tout est imprimé sur papier lorsque vous utilisez une imprimante 9 aiguilles. Pour se bricoler des graphiques « maison », est présent une sorte de coupe-papier appelé bloc-notes. Ce dernier sert aussi de transparent pour comparer un cours par rapport à un autre. C'est en la matière du jamais vu. En fonction des options, vous pouvez sortir des résultats papiers à la tonne. Lorsque l'on utilise comme données les 150 derniers cours de près de 300 actions, je vous laisse imaginer le traitement qui peut être fait.

Des options

Beaucoup trop long à décrire, mais sachez que tout a été fait pour faciliter l'archivage des données. Il faut comprendre ici que l'on manipule un nombre important de valeurs.

Faut-il acheter?

Si vous boursicotez de manière aléatoire, *Le Boursier* est le programme qu'il vous faut. C'est une usine à données, mais ses analyses sont sérieuses et précieuses. Le prix annoncé de 790 F le met à la portée de tous les portefeuilles. L'optique de mettre à la disposition du grand public des méthodes financières jusqu'alors réservées aux analystes est en tout point fantastique. Livré avec une documentation d'initiation aux techniques d'analyses, *Le Boursier* vous donnera des allures de « golden-boys ».

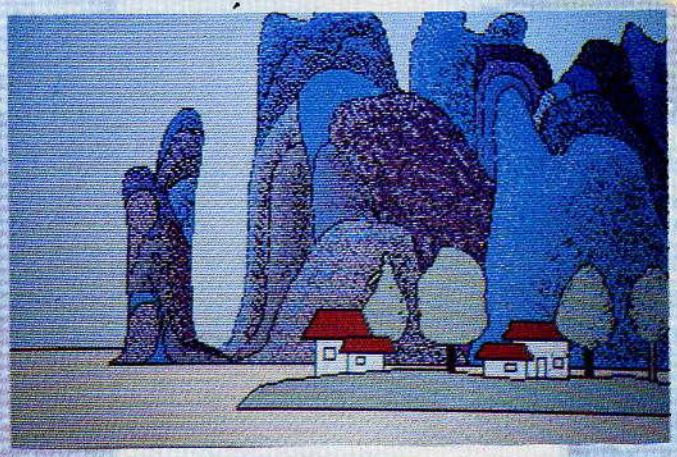
Thierry de Rouet

Le Boursier
Compatible STE/1 MEGA conseillé.
Couleur ou monochrome.
Diffusé par ORDONEWS
Prix : 790 F

DALI 3
L'idée du siècle

Déjà testé dans sa version 2.42 dans Atari Magazine numéro 5, Dali revient aujourd'hui plus complet, plus performant, avec une version 3 qui pourrait bien menacer sérieusement la suprématie des dinosaures Néochrome et Degas.

L'auteur de *Dali* a su trouver le bon créneau. *Néochrome* et *Degas* n'étaient pas seulement des précurseurs sur ST, ils étaient aussi très complets, bien faits et performants. Ce qui leur a valu un succès tellement durable, ce n'est pas tant leurs qualités propres (et incontestables) que les petits défauts des softs qui ont vainement tenté de les concurrencer. Nos deux softs indéracinables, ont chacun leurs partisans acharnés. Certaines des qualités de *Néochrome* manquent en effet à *Degas*, comme la possibilité d'utiliser tous les outils en mode loupe, et l'affichage des coordonnées du curseur, alors que, par ailleurs, le nombre d'outils différents et la possibilité de travailler dans toutes les résolutions du ST conforte dans leur position ceux qui préfèrent *Degas* à *Néochrome*. Les softs arrivés ensuite ont essayé de rivaliser d'ingéniosité et, s'il y a eu des apports remarquables comme les B-splines ou la possibilité d'avoir une palette pour chaque image en mémoire dans *ZZ-Rough*, la solution restait ailleurs : il fallait absolument un programme qui allie les qualités de *Néo* et de *Degas*. La recette était là, sous nos yeux et, pourtant il a fallu des années avant de voir ce rêve se réaliser.



Ils sont tous là

Il ne manque aucun outil graphique : dessin avec ou sans brosse, dans tous les modes logiques, lignes simples, brisées ou concentriques, rectangles ou carrés, cercles ou ellipses, polygones irréguliers ou réguliers (super, on peut faire des formes géométriques régulières avec un nombre de côtés entre 3 et 24!), aérographe paramétrable, formes vides ou remplies (avec ou sans contour), doubles cadres avec tous les paramétrages d'épaisseur et de style de lignes, estompeur, déparasiteur, tracé de courbes B-splines modifiables à volonté après tracé, ouvertes ou fermées, fonctions de texte avec vraiment tous les caractères du ST et tous les styles et tailles, effet miroir, ombres paramétrables, formes 3D déformables, trames et brosses redéfinissables, monochromes ou multicolores, dessinées à la souris ou capturées sur l'écran, gomme standard ou de taille définie par l'utilisateur, cyclage de couleur, constant ou momentané, pendant le dessin, remplissage avec des trames dégradées paramétrables en sens et en densité (c'est complètement nouveau!), grille de contrainte paramétrable, affichage optionnel des coordonnées du curseur, loupe temps réel avec tous les outils et loupe de retouche en mode PAINT ou FILL avec plusieurs degrés de grossissement, fonctions de déformation de blocs (capturés avec cadre ou lasso), plus les rotations par quart de tour ou au degré près, modifications de couleur en local (une seule couleur) ou en global (tout ou partie de la palette), y compris en décomposition R.V.B., transformation d'une couleur en nuance de gris, et modification de la luminosité. Et cela fonctionne! On peut sans doute regretter de ne pas avoir davantage de fonctions doublées au clavier, comme l'appel de l'outil de capture de blocs. De plus, il subsiste un bug qui entraîne un retour au bureau lors de la capture de blocs après avoir modifié les différents outils. Un « détail » essentiel : [Undo] marche et, est réversible par lui-même. Enfin, un autre avantage *Dali* sait gérer la palette mahousse du STE.

L'interface utilisateur

Il y a le choix : soit une page d'outils et une page de travail allant de l'une à l'autre, soit (solution retenue par *Dali* (figure 1), un affichage des outils sur l'image. On peut travailler avec les outils visibles ou les faire disparaître pour être plus à l'aise pour dessiner. Il est possible, quand les outils sont visibles sur l'écran, de déplacer légèrement l'image pour accéder

aux parties recouvertes par les icônes. *Dali* doit sans doute consommer de la mémoire, car il n'y a que 5 écrans de travail accessibles sur 1 040 ST et, d'après la documentation, 2 sur 520. Mais sur Méga ST 4 on doit pouvoir en avoir jusqu'à 99! C'est un soft qui sait gérer la mémoire. La plupart des outils, sélectionnables avec le traditionnel clic gauche, sont paramétrés par des boîtes de dialogue accessibles par clic droit ou par des touches du clavier. Quelques difficultés car les cases des icônes ne réagissent pas aux clics souris. Certaines boîtes de dialogue ne réagissent pas non plus à l'habituel [Return] équivalent au « click » dans le bouton « OK ». Pour terminer avec l'interface utilisateur, il faut mentionner un petit défaut (sans véritable conséquence, parce que ce genre de périphérique est tout de même peu utilisé pour autre chose que la PAO ou la CAO), *Dali* ne tourne pas sur grand écran. Il y a un changement notable par rapport à la version testée dans *Atari Magazine* d'Octobre car il n'y a plus de notice mode d'emploi sur papier complet et bien rédigé.

Ils sont tous là

Les formats d'image sont presque tous présents. On peut charger, sous *Dali*, des images aux formats NEO, DEGAS (et même Degas compacté, ce qui est rare, et même plus vite que *Degas* lui-même, ce qui est luxueux), ART Director, ZZ-Rough, IMG, PIC, TINY, et sauver aussi dans tous ces formats sauf TINY et Degas compacté. *Dali* a aussi son format d'images à lui, ainsi qu'un format compacté. Un petit regret, le format des images de *Dali* n'est pas décrit dans la documentation et il n'y a pas davantage de routines fournies pour charger des images *Dali* en GFA. Ci-dessous, le listing d'une routine en GFA pour charger du *Dali* dans vos softs :

```
PROCEDURE daliload
  LOCAL a$,im$
  FILESELECT DIR$(0)+"\*.SD"+STR$(XBIOS(4)),"",im$
  IF LEN(im$) AND RIGHT$(im$)<>"\"
    a$=SPACE$(32128)
    BLOAD im$,VARPTR(a$)
    BMOVE VARPTR(a$)+128,XBIOS(2),32000
    VOID XBIOS(6,L:VARPTR(a$)+4)
  ENDIF
RETURN
```

C'est convivial et ça marche dans toutes les résolutions!

D'autres merveilles côté entrées/sorties dans *Dali* : on peut charger des palettes, des drivers d'impression au format DEGAS (*Dali* gère fort bien l'impression, 9 ou 24 aiguilles, laser, avec plusieurs densités, en format portrait ou paysage), des blocs, des trames, des brosses. On peut aussi formater une disquette ou même créer un dossier à partir du soft sans avoir besoin du bureau GEM. Il y a un défaut et c'est le seul gros défaut, *Dali* ne permet pas de charger dans une résolution donnée une image en provenance d'une autre résolution, chose que pourtant *Degas* fait plutôt bien (lentement, mais bien). Si jamais une version 3.2 est prévue, il serait bien d'y penser.

Chic présentation

Dali est vendu 590 F TTC, présenté dans une mallette en mousse synthétique du plus bel effet. De très nombreux fichiers d'exemple, que ce soit des brosses, des palettes ou des images, sont fournis sur une deuxième disquette et la plupart des images de démonstration sont très bien réalisées.

Malgré de rares et petits manques, *Dali* apporte enfin un sang neuf au dessin sur ST. La révolution graphique est arrivée et l'on ne peut que s'en réjouir. Il reste encore beaucoup à faire, car ce logiciel n'est qu'un outil ; il faut maintenant s'en servir (n'oubliez pas que le programme de dessin ne fait pas le dessinateur... même s'il est vrai que ça aide). Rien n'arrêtera l'*Infographie*. L'histoire est en marche, là, sous nos yeux, sur nos moniteurs et nous en sommes à la fois les témoins et les acteurs... exaltant, non?

Bruno Bellamy

QUESTIONS BRULANTES?
D I A
DIALOGUEZ EN DIRECT
3615 ATARI

COKTEL VISION
Du pétillant dans la micro !

Coktel Vision et Tomahawk sont les deux faces d'une même société présente sur deux fronts : l'éducatif et le jeu. Voici en pleine lumière les deux visages de cette firme unique.

Bon nombre de sociétés françaises se sont créées dans les années fastes 84/85, au cours desquelles l'informatique familiale a pris un essor considérable. *Coktel Vision* est de celles-ci. Au départ, deux copains, dont Roland Oskian l'actuel Directeur de l'entreprise, décident, pour le plaisir, de fabriquer un jeu. Pour le plaisir certes, mais aussi pour valoriser quelques menues connaissances en informatique et, éventuellement, pour faire un apport calorique en matières grasses non négligeable sur certains légumes verts chers à Popeye...

Ce produit, une simulation économique nommé *Business* (« *L'emballage se faisait à la main dans le salon* », se souvient Roland Oskian), a été un gros (relatif) succès d'environ 2 500 pièces. Il a permis, en tout état de cause de fournir les premières armes de *Coktel*, de mettre un pied dans le milieu informatique et de rencontrer de futurs partenaires comme *Vifi-Nathan*, un des leaders actuels sur le marché de l'éducatif.

L'équipe nombreuse et enthousiaste de Meudon-La-Forêt

ça démarre !

Si 85 est l'année de la création, c'est 86 qui verra fleurir les premiers titres (*Poséidon, La malédiction de Thaar, Raid sur le Ténéré,...*) avec un joli succès pour un logiciel d'anglais : *Balade au pays de Big Ben*, qui reste un produit toujours vivant, possédant des voix anglaises digitalisées et livré avec une cassette audio. En 87, la gamme éducative prend vraiment son envol avec comme axes principaux les langues (anglais, allemand, espagnol), les sciences naturelles, la géographie et l'histoire. Durant cette année, *Coktel* secoue également la fourmilière du monde micro en décrochant des licences pour deux gros coups : *Asterix* et *Blueberry*. Si ces deux logiciels ne sont pas des réussites totales quant au système de jeu, en revanche, ils ont démontré avec brio toutes les possibilités graphiques et la puissance des micros 16 bits. Au passage, il faut saluer le travail des infographistes qui, y compris sur les versions 8 bits, ont fait un travail remarquable de qualité et étonnant de fidélité pour ces « bédés ».

Parallèlement au développement parisien et, sous la direction d'Arnaud Delrue se crée *Inférence*, une filiale située à Bordeaux. « *Il est plus facile de communiquer à plusieurs centaines de km de distance que de trouver un bon responsable de programmation à domicile*, affirme Roland Oskian. *Le problème de la distance se résoud facilement grâce aux modems et autres moyens de transmission que nous possédons. Le surcoût de communication est largement compensé par la confiance et la coopération qui nous unient et qui, en fait, nous font gagner un temps précieux.* ». Ajoutons que sous la houlette de l'ingénieur Supélec Delrue, l'antenne de Bordeaux rassemble une douzaine de personnes spécialisées dans la programmation, dont Béatrice Franzi, chef de projet entre autre pour les éducatifs en français.

Les années export

Roland Oskian, le PDG de Coktel Vision et Tomahawk

Plus qu'un choix délibéré, c'est une véritable nécessité économique qui s'impose d'elle-même dès 88. Actuellement, *Coktel* réalise 50% de son chiffre d'affaires à l'étranger, principalement en Allemagne, en Grande-Bretagne, en Espagne et en Italie. Une antenne espagnole va d'ailleurs voir le jour très prochainement.

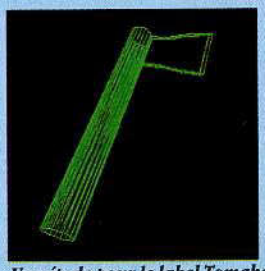
On comprend aisément que si dans le secteur ludique l'exportation de logiciels ne pose pas de réels problèmes, en revanche, dans le secteur éducatif, secteur qui représente 60% des ventes de *Coktel Vision* en France, il est facile d'imaginer les écueils que posent les traductions et les écarts scolaires des différents pays. Il faut savoir que le niveau du secondaire en Espagne est très en-dessous du nôtre alors qu'il est équivalent dans le supérieur. En Allemagne, contrairement à la France, les programmes ne sont pas nationaux mais départementaux et diffèrent suivant les lands ou les régions. Néanmoins, il semble intéressant de produire de gros efforts d'adaptation pour prendre place sur ce marché encore peu pénétré par les firmes étrangères, d'autant que l'enseignement à l'échelon européen commence à connaître un fort développement.

Cette période voit également paraître une quantité

importante de jeux sous le label *Tomahawk*. Citons en vrac : *African Raiders, Emmanuelle, Le livre de la Jungle, 20 000 lieux sous les mers, Roger Rabbit, Mewilo, Freedom, Indian Mission, Peter Pan, Skidoo, La légende de Djel.*
On remarquera que certains titres sont tirés de « classiques » confirmés, d'adapatations de film ou encore inspirés d'ouvrages plus... légers, alors que d'autres, comme *Mewilo, Freedom* ou *Djel* sont de véritables créations originales.

Des risques, des choix

« Il y a peu d'éditeurs qui se lancent sur le marché de l'éducatif, rappelle Roland Oskian, *car c'est un marché difficile et changeant.*



Une étude pour le label Tomahawk, ébauchée et finie sur un Getris en quelques heures

Dans ce domaine, nous avons choisi comme axe, non pas le secteur de l'Education Nationale avec des logiciels tournant dans une classe sous la conduite d'un professeur, mais l'axe du familial et du grand public. Ceci implique de concevoir des logiciels autonomes et facilement pris en main par l'utilisateur. En général, ces didactitiels sont des apports complémentaires à l'apprentissage en classe. Ils se doivent d'être très utilitaires, en apportant un maximum de connaissances, de rappels de cours et d'exercices. Les matières les plus appréciées sont essentiellement les langues, avec l'anglais en premier, le français et les mathématiques. Ceci ne nous empêchera pas de continuer d'éditer nos coups de cœur! Des programmes comme « Au nom de l'Hermine », qui traite de la vie au Moyen-âge sous la forme d'un jeu d'aventures et de questions, ou comme ceux que nous allons sortir cette année « Intrigues à la Renaissance » ou « L'enfant et la Forêt » (titre provisoire). Ce sont des logiciels qui, je le sais, ne seront peut-être pas des réussites financières totales car ils sont en légère rupture avec les demandes habituelles des parents pour les éduatifs. Pourtant ce sont de logiciels bien faits, des outils intelligents de culture et d'apprentissage. Ils traitent de ce qu'on appelle les matières d'éveil, comme l'histoire ou les sciences naturelles, avec une part importante de jeu. On parcourt ainsi des bases de données sur un sujet précis, dans un joli environnement graphique, tout cela servi par une superbe réalisation. Ce qui perdure dans l'esprit, c'est l'idée que tout ce qui est connaissance doit être pénible à apprendre! Je suis persuadé du contraire : il faut fabriquer de beaux didacticiels, ergonomiques, solides du point de vue connaissances et très agréable à... jouer. »
Dans cet esprit, les trois derniers titres édités en collaboration avec *Nathan Logiciels*, (*Les trois petits cochons s'amusent 4/6ans ; Les castors juniors dans la forêt 7/10 ans ; Picsou chasseur de trésor 9/12 ans*) mélangent avec bonheur des dessins de Dysney, un aspect ludique important et une sérieuse initiation à la reconnaissance de formes, à la découverte de la vie de la forêt ou a la gestion. Les prochains titres se pencheront sur les chères têtes blondes du primaire avec la série des *Horizon* du CP au CM2. « *Des sortes de cahiers de vacances très attractifs* » ajoute Manuelle Mauger, directrice de l'édition. Enfin, signalons un titre très attendu puisque dans le vent des toutes dernières expérimentations d'introduction des langues avant le collège : *Premiers pas en anglais* qui est sur le point d'être terminé.

Aujourd'hui et après-demain

Muriel Tramis, ingénieur de formation et donc par définition hautement qualifiée et polyvalente, assure depuis plusieurs années chez *Coktel*, la responsabilité du développement de certains jeux (*Mewilo* par exemple, dont elle est également l'auteur) ainsi que des éducatifs scientifiques. François Nedelec, grand ludologue devant l'Eternel Malicieux (on lui doit plusieurs jeux de plateau comme *Mai 68* ou *Viva Zapatta*, des jeux de rôle comme *Empire Galac-*

Toute la gamme pour apprendre

Collège

Maths : *La Bosse des Maths.* Quatre logiciels de la 6e à la 3e. Le programme est révisé à l'aide d'exercices choisis parmi des thèmes proposés et présentés sous forme de défis par différents adversaires.
Anglais : *Visa pour Hyde Park* (6e et débutants), *Balade au pays de Big Ben* (6e, 5e), *Enigme à Oxford* (4e, 3e). Petites phrases illustrées de dessins explicatifs ou exercices de grammaire et de compréhension complétés par une disquette d'exercices phonétiques interactifs et d'une cassette audio. On retrouve les mêmes principes dans les logiciels d'allemand et d'espagnol.
Allemand : *Balade à Cologne* (6e, 5e), *Enigme à Münich (4e,3e).*
Espagnol : *Balade à seville* (6e,5e), *Enigme à Madrid* (4e,3e).
Français : *Monte Cristo.* Base de données sur Alexandre Dumas, son époque, la vie littéraire et un travail sur le texte.
Histoire : *Au Nom de l'Hermine.* La vie au moyen-âge sous forme d'un jeu excellent.
Pluri disciplines : *Multicours.* Quatre logiciels de la 6e à la 3e comportant chacun une partie français, une partie sciences naturelles, une partie géographie et un jeu.
Micro Brevet. Rappels de cours, exercices, aides et évaluations des performances dans les matières présentes à l'écrit du brevet, à savoir histoire, géographie, algèbre, géométrie et français.

Lycée

Français : *Français XVI au XXe siècle* (seconde à terminale). Etude de textes à 5 époques différentes avec banque de données historiques, sociales, culturelles.
Economie : *Challenge.* Gestion de l'entreprise à travers une vingtaine de variables illustrant les cours d'économie, de gestion et de comptabilité.
Abnglais : *Anglais Top niveau. Across USA.* Deux logiciels allant de la seconde à la terminale et faisant découvrir le monde anglophone à travers de multiples sources : enquêtes, presses, bases de données.
Maths : *La Bosse des Maths* (seconde et première). Exercices, aides et rappels de cours présentés comme des épreuves à réussir pour obtenir des indices sur une enquête.
Multicours : *Microbac.* Une série de dix logiciels pour une révision rapide et efficace du programme. Histoire, géographie, espagnol, allemand, anglais, Physique-chimie, français, maths B, C/E,D.

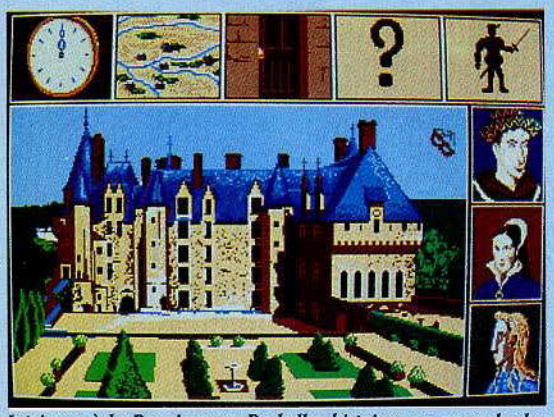
(Tous ces logiciels ont un prix moyen de 230 F. Les logiciels de langues sont fournis avec une cassette audio. Coktel Vision.

tique, ainsi que plusieurs encarts de « prêt-à-jouer » dans Jeux et stratègie,...) a rejoint le staff de la vingtaine de personnes de *Coktel* en participant à la conception des deux derniers grands titres de chez *Tomahawk* : *Paris-Dakar*, adaptation officielle avec concours pour gagner une 205, de l'épreuve du même nom et *E.S.S. Hermes*, une simulation de la navette européenne à la fois très réaliste, formidablement vraie et documentée (Roland Oskian était auparavant ingénieur chez Matra dans le domaine des satellites) et immédiatement très jouable. Les autres gros projets en développement sont encore top secret, quoiqu'un léger coin du voile nous ait été soulevé sur un jeu ambitieux diplomatique et intergalactique ainsi que sur un projet répondant au doux nom de *No Exit* et dont la particularité est de comporter environ... 200 animations différentes pour le mouvement des personnages! Imaginez la richesse des attitudes, la diversité des postures, la complexité de la programmation qui gère très vite une importante banque de sprites tout en ne consommant qu'une centaine de Kilo octets.

L'innovation est au centre des préoccupations de *Coktel* qui vient de se doter d'un GETRIS (système ATALIS et DGS), matériel valant 600 000 F, qui permet de fabriquer des images de synthèse. « *Il est vital de se préparer aux nouvelles technologies*, assure Roland Oskian, *lorsque les consoles, les disques optiques, les télés haute définition, les périphériques de toute sorte vont déferler, il faudra être prêt. C'est pourquoi nous investissons dans la formation et les techniques de pointe. Imaginez ce que donnera E.S.S. Hermes avec des images digitalisées prises réellement de l'espace. Fabuleux! Même si l'investissement est coûteux, c'est une nécessité. Nous apprenons et nous réalisons en même temps. D'ailleurs cela paye puisque nous avons déjà vendu une pub en images de synthèse pour Thomson sur les machines lave-linge* ».

Avec une volonté d'être utile tout en restant plaisant, en prenant des risques mais sans sous-estimer les réalités économiques, *Coktel Vision* cherche à innover, à faire passer une haute idée de l'apprentissage tout en gardant intact le plaisir du jeu.

Léopold Braunstein ■



Intrigues à la Renaissance. De belles histoires au cœur de des châteaux de la Loire

STOSseurs!

Samedi 17 mars*

Rendez-Vous sur 3615 ATARI

avec

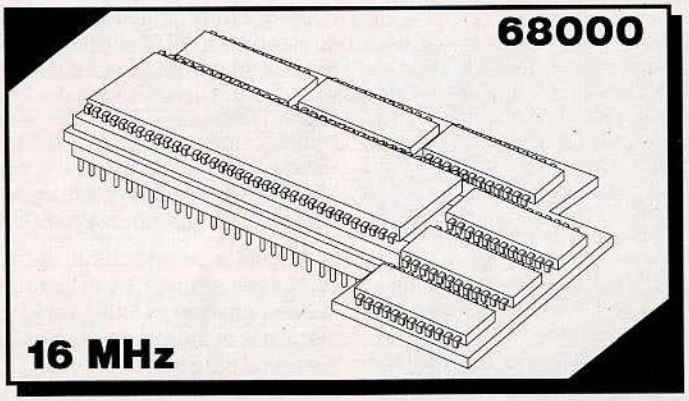
François Lionnet

(créateur du STOS)

rubrique **DIA** *à partir de **14h30**

HYPERCACHE ST

LA PUISSANCE MAITRISEE



- Microprocesseur 68000 à 16 Mhz.
- Mémoire cache de 8 Ko.
- Mémoire rapide 50 nano secondes.
- Circuit de très haute qualité multicouche 4 couches.
- Taille 11,2 x 4,9 cm.
- Livré avec notice détaillé d'installation en français.
- Disquette d'utilitaires incluse.
- Garantie 6 mois.
- Montage par nos soins sur demande (900 F.)**
- Prix public: 2990 F. TTC

Avec HYPERCACHE ST, profitez de la puissance des professionnels au prix du grand public. Le gain réel d'HYPERCACHE ST est en moyenne 70%, où 3 heures de gain sur une journée de 8 heures de travail. Avec sa mémoire cache de 8 Ko très rapide, HYPERCACHE tranforme votre ST en véritable machine de développement. Bien sûr HYPERCACHE est compatible et accélère tous les émulateurs, PC ou Macintosh. Le réseau local ITOS NET à un temps de traitement inférieur de 40%.

Pour tous renseignements téléphoner à SYNERGIE & COMMUNICATIONS au 16 (1) 64 29 43 54. Démonstration possible.

** Montage et teste de la carte HYPERCACHE ST avec prise en charge complète du port de chez vous à nos locaux.

Ils ont choisi HYPERCACHE: SCAP Publishing, Université Pierre et Marie CURIE, OCE Graphics, DETERLOG, HERMA FRANCE, MOULINEX, SLJ, Etc...

Flashage SLJ

CHERCHONS REVENDEURS SUR L'ENSEMBLE DU TERRITOIRE NATIONAL

SYNERGIE & COMMUNICATIONS 1 Bis Av. du général LECLERC 77000 MELUN Tel: 64 29 43 54

Partez du bon pied...

Mallette Bureautique et Communication

3 logiciels de haut niveau pour maîtriser votre bureautique.

Atari France vous offre 3 réalisations de haut niveau choisis dans une même perspective : le parti pris de la simplicité et de la convivialité les rend facilement accessibles à tout utilisateur, même débutant.

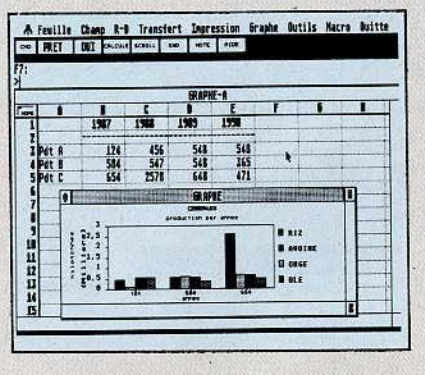
Si vous avez une certaine idée de ce que la micro-informatique est en mesure de vous apporter en matière de bureautique, vous serez comblé par la puissance et la grande richesse fonctionnelle de ces 3 logiciels exceptionnels.

Rassemblés dans une élégante mallette, LDW Power (le tableur graphique), Adimens (la base de données relationnelle graphique) et Emulcom 3 (l'émulation minitel et la communication entre ordinateurs) constituent le nécessaire indispensable pour maîtriser votre bureautique quotidienne.

LDW POWER
Le Tableur Graphique

Le Tableur professionnel sur Atari ST.

Compatible : le transfert de fichiers Lotus 1-2-3 entre le monde PC et le monde Atari est transparent pour l'utilisateur. **Puissant** : avec 300 commandes, 80 fonctions, 18 formats, des consolidations, des macro-commandes (par auto-enregistrement), des itérations, des hypothèses et de



confortables feuilles de calcul (256 colonnes × 8192 lignes), LDW sait répondre à tous vos besoins !

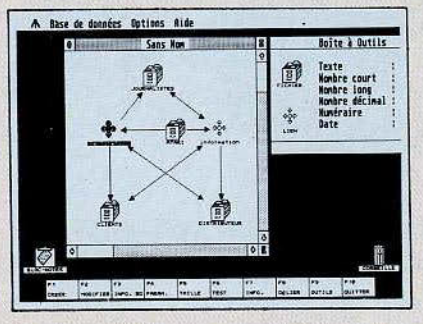
Convivial : son interface graphique (menus déroulants et souris) rendra votre travail simple et agréable. Rapide, dans ses affichages et ses calculs, il vous rendra plus productif.

Complet : le grapheur, la base de données et la fonction "attacher une note à chaque cellule", intégrés dans le logiciel, séduiront les utilisateurs les plus exigeants.

ADIMENS ST
La Base de Données Relationnelle

Toute la **puissance** d'une gestion de base de données relationnelle enfin à la portée de tous, très intuitive

grâce à une interface graphique bien conçue, elle génère et exploite ses bases "à la souris", sans langage ni programmation. Véritable SGBD pro-

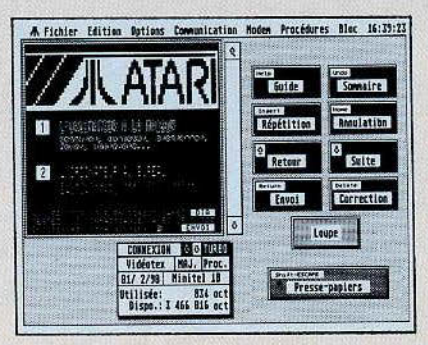


fessionnel, les bases de données importantes (jusqu'à 16 mégas de données) sont gérées confortablement et en toute sécurité (sauvegarde automatique). **Ouverte,** Adimens saura réaliser vos étiquettes, vos publipostages (même multifichiers) et tout type d'état à partir de votre traitement de textes préféré.

EMULCOM 3

La Communication et l'Emulation Minitel

Le plus complet des logiciels de communication et d'émulation minitel sur ST. **Emulation minitel :** fourni avec un câble de connexion minitel-ST, Emulcom 3 transforme votre ST en un **minitel intelligent et économique**. Il vous donne accès au téléchargement et aux banques de données informatiques (ASCII). La récupération de fichers d'adresses à partir de l'annuaire électronique est automatique et entièrement paramétrable (vers votre base de données par exemple). Les connexions peuvent être automatisées par un mode procédure très simple (auto-enregistrement) ou très complet (programmation pluri-conditionnelle). **Communication entre ordinateurs :** par l'intermédiaire d'une liaison série, du câble et du minitel ou d'un modem, il fait dialoguer deux ordinateurs ou opère tous vos transferts de fichiers (nombreux protocoles, modes d'émula-



tions et de fonctions de paramétrage disponibles). Quelles que soient vos connaissances en télématique, vous saurez facilement tirer parti d'**Emulcom 3**, et ajouter la dimension "communication" à votre bureautique.

Système MEGAPAGE ST

L'opinion d'un utilisateur

Qui a dit que "les cordonniers sont toujours les plus mal chaussés" ?

Jean-Pierre Lachenal est Directeur Financier et Administratif d'Atari France. Dans le cadre de son activité, il est amené, ainsi que ses collaborateurs, à traiter et retraiter des quantités astronomiques de chiffres souvent issus du système informatique de gestion.

"Tous ces traitements donnent naissance à des tableaux de chiffres qui sont en constante interaction. Dès qu'un tableau a plus de deux colonnes de chiffres, nous employons LDW Power. Progressivement, avec toutes ces applications, nous disposons d'une importante base de données dont nous pouvons éventuellement faire passer les données d'un tableau à l'autre."

Parmi les avantages les plus évidents de LDW Power, M. Lachenal cite : la facilité d'utilisation *"tracer un tableau avec LDW est bien plus facile qu'avec une règle"*, la rapidité d'apprentissage, sa puissance et sa rapidité *"depuis Visicalc, c'est le premier tableur qui me donne toute satisfaction ; je ne suis pas encore arrivé à atteindre ses limites"*. En ce qui concerne, la compatibilité Lotus, si M. Lachenal ne la trouve pas décisive en ce qui le concerne, il constate cependant que *"l'apprentissage de LDW est encore simplifié pour ceux qui connaissent Lotus 1.2.3. : mêmes fonctionnalités, mêmes messages"*. Cette compatibilité sert parfois dans les cas les plus inattendus *"à la suite de l'incendie des bureaux de notre siège social de Suresnes en août dernier, nous avons dressé un tableau de plus de 1000 lignes des objets brûlés, classés sous divers critères (une fonction très intéressante de LDW). Pour permettre aux assureurs de travailler rapidement sur ces éléments, avec leur PC et Lotus à Genève, nous leur avons fourni une copie du fichier LDW, tout simplement"*. Dans les services de M. Lachenal, chaque personne a des dizaines d'applications sur LDW Power pour le contrôle des stocks, l'analyse des marges, les prévisions de trésorerie, les balances âgées, les approvisionnements, etc. *"La plus importante application c'est le reporting mensuel à notre siège californien. Il se fait entièrement sous LDW et, comme toutes les autres filiales, nous envoyons le fichier (l'équivalent d'environ 30 pages) pour la consolidation"*.

MEGAPAGE ST

La mallette Bureautique et Communication est le complément idéal des systèmes MEGAPAGE ST, la solution de mise en page pour imprimante matricielle intégrant le texte et l'image.

79, avenue Louis Roche
92238 GENNEVILLIERS Cedex
Service information :
(1) 47.33.77.14 ou 36.15 ATARI

MANIAC MANSION

Panique au manoir

Si vous aimez les savants fous, les infirmières diaboliques, les monstres à tentacules affamés n'hésitez-pas! Poussez la porte du manoir, il y a du monde qui vous attend à la réception...

SOS Sandy

Dave Miller est tout en émoi! Sa petite amie Sandy a été enlevée par le professeur Fred! Ne faisant ni une ni trois, il fait appel à deux de ses copains de fac pour tenter avec eux d'empêcher l'ignoble et affreux savant Freddy de décerveler sa girl friend. Vous découvrirez ces informations pendant les premières minutes de ce jeu d'aventures grâce à des plans de coupe explicatifs, à des scènes animées pendant lesquelles vous ne pouvez intervenir et qui vous livrent les « parce que » et les « c'est pourquoi » de cette sombre et, peut-être, sanguinolente machination.

La bonne équipe

Débutez le jeu en choisissant deux étudiants hormis Dave qui fait obligatoirement partie de l'équipe. Chacun d'eux a une personnalité marquée et, c'est une des originalités de ce programme, vous fera trouver des solutions légèrement différentes suivant votre choix initial. Une autre originalité est la coopération demandée entre les personnages. Il sera utile, par exemple, de faire mettre en prison un personnage pour avoir le temps de visiter la chambre du geôlier. Une bonne équipe possible est celle constituée par Dave, Michael et Bernard.

Rien à taper

Tout se joue à la souris comme dans les jeux déjà sortis chez *Lucasfilm Games, Zac Mac Kraken et Indiana Jones*, avec quelques raccourcis claviers (vous passez de l'un à l'autre des membres de votre trio en tapant sur les touches [F1], [F2] et [F3]). Une liste de quinze verbes usuels (aller, lire, ouvrir, utiliser, ...) est présente en bas de l'écran ainsi qu'une liste de tous les objets possédés. On clique sur un verbe puis sur un objet et on valide, l'action est immédiate. C'est très simple d'utilisation, très rapide d'apprentissage et ne limite absolument pas les possibilités du jeu.

Quelques conseils généraux d'un vieux routard de l'aventure vous seront utiles pour bien débuter : prenez tout ce que vous pouvez (illimité quant au nombre d'objets transportés), regardez bien autour de vous, (fouillez les buissons), tentez... tout et ne négligez... rien! Mais aussi de la nourriture, indispensable pour passer le Tentacule vert du deuxième étage, une vieille clef rouillée, nécessaire pour sortir de la prison tandis que l'éponge permettra de récupérer du liquide révélateur afin de...

French and Funny

Entièrement en français, aussi bien la notice que ce qui apparaît à l'écran ,(itou pour le poster joint aux deux disquettes et représentant un tableau d'affichage libre d'étudiants avec une foule d'indices à cueillir), *Maniac Mansion* possède de jolis graphismes soignés avec une excellente animation. Les personnages, sur une hauteur d'un demi-écran de fenêtre graphique, ont des têtes très expressives et se déplacent rapidement. Les appels disques sont supportables et le jeu entier se déroule avec une excellente ergonomie dans une ambiance grand-guignolesque et pleine d'humour. Les méchants sont benêts à souhait (on les reconnait à leur peau verte et au fait que lorsqu'ils vous attrapent, ils vous collent irrémédiablement en prison!).

Si le thème de la « Mystery House » n'est pas de la première jeunesse (c'est d'ailleurs un des premiers titres de jeu d'aventures jamais développé sur Apple) et bien que *Manic Mansion* fut le premier titre (1 987) édité par *Lucasfilm Games*, personne n'ira se plaindre qu'il sorte seulement maintenant pour le ST. Drôle, ergonomique, avec un scénario béton rempli de puzzles tordus et tordants mais toujours logiques, il mérite vraiment qu'on s'y creuse la cervelle. Pour le plaisir, certes, mais aussi pour sauver celle de Sandy!

Léopold Braunstein

MANIAC MANSION
un jeu ***Lucasfilm Games***
distribué par ***Ubi Soft***
Deux disquettes en français
ST/STE couleur
Prix : environ 200 F

NOTE GLOBALE	19
SON	17
CONVIVIALITE	20
SCENARIO	20
GRAPHISME	19
COTE D'AMOUR	19

PROGRAMMER'S HOTLINE

Effets spéciaux graphiques

Les effets vidéo permettent d'agrémenter vos applications graphiques et vos jeux. Nous vous proposons ce mois-ci quelques conseils et explications pour bien en comprendre le fonctionnement. Bien entendu vous y trouverez quelques succulents exemples prêts à être directement intégrés dans vos programmes GFA.

Instruction BMOVE

C'est une instruction qui permet de copier très rapidement une zone mémoire (environ 1 600 ko à la seconde). On l'utilise surtout pour les applications graphiques.

`BMOVE adr_org, adr_dest, nb_octets,`

`adr_org` : adresse de la zone mémoire d'origine,

`adr_dest` : adresse de la zone mémoire de destination,

`nb_octets` : nombre d'octets à copier.

Structure mémoire de l'écran ST

L'écran du ST a une taille de 32 000 octets. Le codage des informations graphiques est différent selon le mode graphique utilisé.

La basse résolution est organisée en 200 lignes de 320 pixels avec 16 couleurs possibles par pixel. Chaque ligne a une taille de 160 octets. Un octet contient donc la représentation binaire de 2 pixels. C'est le mode graphique le plus utilisé pour les jeux. Les programmes en exemple dans cet article sont prévus pour la basse résolution.

La moyenne résolution est organisée en 200 lignes de 640 pixels avec 4 couleurs par pixel. Les lignes font toujours 160 pixels, mais un octet contient la représentation binaire de 4 pixels. C'est un mode graphique rarement utilisé pour les jeux. Il est utilisé pour les applications professionnelles par les utilisateurs qui n'ont pas de moniteur monochrome haute résolution.

La haute résolution fait 400 lignes de 640 pixels en deux couleurs. Les lignes ont une taille de 80 octets. Un octet contient la représentation binaire de 8 pixels. Ce mode graphique nécessite un moniteur monochrome de haute performance. La plupart des applications professionnelles utilisent la haute résolution.

Manipulations de l'écran avec BMOVE

L'instruction BMOVE permet de copier des blocs de mémoire et donc des parties de l'écran. On peut copier le contenu de l'écran en mémoire et ensuite le réafficher.

```
' ************************************
' * SAUVEGARDE DE L'ECRAN EN MEMOIRE *
' ************************************
adr_tampon% = MALLOC(32000)        ! RESERVATION ZONE MEMOIRE
BMOVE XBIOS(2), adr_tampon%, 32000! COPIE DE L'ECRAN EN MEMOIRE
CLS
VOID INP(2)
BMOVE adr_tampon%, XBIOS(2), 32000! AFFICHAGE ECRAN
VOID INP(2)
VOID MFREE(adr_tampon%)            ! LIBERATION ZONE MEMOIRE END
```

Cette technique fonctionne dans toutes les résolutions du ST. La fonction « File select » et les boîtes d'alerte utilisent cette méthode (en fait, elles ne sauvent pas toute l'image, mais seulement la partie modifiée).

Manipulations au niveau des lignes

En faisant des manipulations graphiques des lignes, on obtient des effets intéressants. Il faut connaître l'adresse des lignes pour pouvoir les copier grâce à BMOVE. Le numéro des lignes varie entre 0 et 199 pour la basse et la moyenne résolution, et entre 0 et 399 pour la haute résolution.

Adresse d'une ligne :

`Adr_ligne=Adr_ecran+Ligne*Taille_ligne`

Basse résolution :

`Adr_ligne=XBIOS(2)+ligne*160`

Moyenne résolution :

`Adr_ligne=XBIOS(2)+ligne*160`

Haute résolution :

`Adr_ligne=XBIOS(2)+ligne*80`

Exemple simple

On peut faire un petit programme qui copie la première ligne d'un écran sur tout l'écran.

```
PROCEDURE copie_ligne
LOCAL adr_ligne0%
LOCAL adr_copie%
LOCAL ligne_copie%
adr_ligne0% = XBIOS(2)            ! ADRESSE LIGNE A COPIER
FOR ligne_copie% = 1 TO 199
   adr_copie% = XBIOS(2)+ligne_copie%*160 ! ADRESSE LIGNE
   BMOVE adr_ligne0%, adr_copie%, 160
   NEXT ligne_copie%
RETURN
```

Amélioration de l'exemple

Au lieu de copier une seule ligne, on peut en copier plusieurs à la fois. Pour cet exemple, on divise l'écran en bande de 10 lignes. Il y a 20 bandes. Elles sont numérotées de 0 à 19. La routine copie la bande 0 sur les autres bandes.
PROCEDURE copie_bande

```
PROCEDURE copie_bande
LOCAL adr_org%
LOCAL adr_copie%
' adr_org% = XBIOS(2)                ! ADRESSE BANDE 0
FOR bande_copie% = 1 TO 19
  adr_copie% = XBIOS(2)+10*bande_copie%*160 ! CALCUL ADR BANDE 2
  BMOVE adr_org%, adr_copie%, 1600  ! COPIE BANDE 1 SUR BANDE 2
NEXT bande_copie%
RETURN
```

Utilisation de plusieurs écrans en mémoire

Ces petits programmes sont amusants, mais peu utiles. En revanche, l'interêt est de réaliser des affichages à partir d'un ou plusieurs écrans stockés en mémoire.
La place mémoire est réservée avec l'instruction MALLOC. La routine `load_degas` (voir les listings associés à l'article) permet de charger une image *Degas Elite* à n'importe quelle adresse en mémoire.
On peut réaliser toutes sortes d'effets comme l'affichage rapide d'une image, l'affichage à partir du haut ou du bas de l'écran, l'inversion d'une image, l'affichage à partir du centre ou des bords, etc.
Il faut tenir compte de l'adresse des écrans dans le calcul des adresses des lignes. L'adresse de base de l'écran physique (celui qui est visible sur le moniteur de l'ordinateur), est fournie par la fonction XBIOS(2). Il ne faut surtout pas se tromper au niveau des adresses de base des écrans.

Affichage rapide d'une image

La technique la plus simple pour afficher rapidement une image est de la charger dans une mémoire tampon, puis de la copier sur l'écran avec BMOVE. Etant donné la vitesse de BMOVE, l'affichage est instantané pour l'utilisateur (en fait, il prend à peu près 20 millisecondes). Avec une routine de chargement directement en mémoire, l'affichage est lent et saccadé.

Affichage à partir du bas de l'écran

Pour afficher une image à partir du bas de l'écran, il suffit de la charger dans une mémoire tampon, puis d'afficher les lignes les unes après les autres de la ligne 199 à la ligne 0. La routine `aff_bas()` du programme d'exemple montre que cette méthode est très simple à programmer.

Affichage à partir du haut de l'écran

Pour afficher une image à partir du haut de l'écran, il suffit de la charger dans une mémoire tampon, puis d'afficher les lignes les unes après les autres de la ligne 0 à la ligne 199. La routine `aff_haut()` du programme en exemple fonctionne sur ce principe.

Affichage à partir du centre de l'écran

Pour afficher une image stockée dans la mémoire sur l'écran à partir du centre, il faut afficher d'abord les lignes 99 et 100, puis les lignes 98 et 101, et ainsi de suite jusqu'aux lignes 0 et 199. L'effet est amusant. La routine `aff_milieu()` du programme en exemple utilise cette technique.

Affichage à partir des bords de l'écran

Cette méthode est l'inverse de la précédente. Il faut d'abord afficher les lignes 0 et 199, puis 1 et 198, pour arriver finalement aux lignes 99 et 100. La routine `aff_bord()` illustre cette technique.

Affichage aléatoire

Cette méthode consiste à afficher les lignes d'une image dans un ordre aléatoire. Le numéro de la ligne à afficher est déterminé par une fonction aléatoire.
Il faut tenir compte des lignes déjà affichées pour éviter de les réafficher. La solution la plus simple est d'utiliser un tableau ne contenant que des 0. Chaque fois qu'une ligne est affichée, on met l'indice du tableau correspondant à 1. Pour chercher une ligne non affichée, il suffit de lire le tableau à la recherche d'un nombre 0.
La routine `aff_aléatoire()` du programme d'exemple montre une réalisation de cette technique. Cette routine utilise un tableau `tst_ligne%` pour la gestion des lignes.
La routine `aff_aléatoire()` fait un affichage ligne à ligne, mais on peut la modifier afin de travailler sur des blocs de lignes. L'affichage de l'image se fera plus vite puisqu'il y aura moins d'étapes d'affichage. Le tableau `tst_ligne` prendra aussi moins de place (économie de mémoire).

Inversion verticale d'une image

Pour inverser verticalement une image, il suffit de la recopier en inversant la position des lignes. La ligne 0 devient la ligne 199, la ligne 1 devient la ligne 198, la ligne 2 devient la ligne 197, .., la ligne 199 devient la ligne 0.
La routine `inversion_ecran()` inverse l'image de l'écran physique et stocke le résultat dans une image tampon. Une fois l'inversion terminée, elle donne le résultat en le recopiant rapidement sur l'écran physique.

Scrolling vertical d'une image

Pour faire scroller une image sur une zone d'écran de hauteur « h », il faut copier le bloc de lignes de hauteur « h » à partir de la ligne 0 de l'image, puis à partir de la ligne 1 de l'image, etc. La superposition rapide des blocs donnera l'impression d'un mouvement.
En affichant l'image en bas de l'écran, on arrive à faire scroller un bloc de 100 lignes de haut d'une manière parfaite sans la moindre « bavure » vidéo.

La routine `scroll()` du programme en exemple fait d'abord un scrolling vers le bas, puis vers le haut.

Programmes d'exemples

Les routines d'affichages ont été réalisées en *GFA Basic 3.03*. (vous trouverez leurs équivalents en *Turbo C* en téléchargement sur le 3615 Atari). Les exemples utilisent deux images *Degas Elite* qui sont chargées en mémoire au début du programme. Le choix des images se fait grâce au sélecteur de fichiers.

Problèmes de synchronisation vidéo et instruction VSYNC

L'image affichée par un moniteur vidéo n'est pas une image fixe. En fait, c'est un spot vidéo unique qui se déplace à grande vitesse pour dessiner l'image. Ce spot balaie l'écran 50 fois par seconde (en terme technique, on dit que l'écran est rafraîchi à 50 Hz).

Donc, 50 fois par seconde, le système d'affichage parcourt la mémoire vidéo du début à la fin (soit 32 000 octets). Entre chaque balayage vidéo, il y a un petit temps mort (le temps de balayage est de 16 millisecondes, et le temps entre deux balayages de 4 millisecondes).

Lors de l'affichage d'un objet sur l'écran, celui-ci se met parfois à clignoter, une partie de l'objet peut disparaître de l'écran, une barre horizontale peut perturber l'écran, l'affichage peut être légèrement brouillé, etc.

Ces effets parasites viennent d'une interférence entre le système d'affichage et la routine graphique. Si le programme modifie une donnée de la mémoire écran au moment où le système d'affichage envoie cette donnée sur l'écran, il y a une perturbation graphique.

Pour éviter ces perturbations, il faut travailler pendant le temps libre entre chaque balayage vidéo. La fonction VSYNC arrête le déroulement du programme pendant le balayage vidéo. Après l'instruction VSYNC, le programme dispose d'un temps très court pour faire un affichage graphique sans craindre de problème vidéo.

Travail en bas de l'écran

Le spot se déplace sur l'écran à une vitesse bien définie. Après un VSYNC, on dispose de peu temps pour faire un affichage sans parasite vidéo en haut de l'écran. Alors que le temps disponible pour afficher quelque chose vers le bas de l'écran est plus important, puisqu'on a le temps entre deux balayages vidéo, plus le temps pris par le système d'affichage pour arriver en bas de l'écran.

La routine de scrolling travaille en bas de l'écran pour profiter de ce temps supplémentaire. Remontez la position d'affichage, et vous verrez apparaître une barre de synchronisation.

La vitesse de rafraîchissement vidéo est de 50 Hz pour tous les moniteurs couleur et de 70 Hz pour le moniteur monochrome Atari.

Patrick Leclerc

```
/*************************************************************/
/*                                                           */
/*     EFFETS SPECIAUX GRAPHIQUES AVEC FONCTION BMOVE        */
/*                                                           */
/*************************************************************/
/* (C) 1990 Patrick Leclercq & ATARI MAGAZINE                */
/*************************************************************/
/*  Programmation en TURBO C 1.1 Version allemande           */
/*************************************************************/
/*  REMARQUE : Ce programme est un programme TOS.            */
/*             GEM n'a pas besoin d'être initialisé          */
/*************************************************************/

#define FALSE 0
#define TRUE  1

#include <STDIO.H>
#include <STDLIB.H>
#include <EXT.H>
#include <TOS.H>
#include <STRING.H>
#include <AES.H>

/*************************************************************/
/*          VARIABLES GLOBALES DU PROGRAMME                  */
/*************************************************************/
void *image1;          /*   ZONE MEMOIRE POUR IMAGE TAMPON */
void *image2;          /*   ZONE MEMOIRE POUR IMAGE TAMPON */
void *image_travail;   /*   ZONE MEMOIRE POUR IMAGE TAMPON */
int  tst_ligne[200];   /*   TABLEAU POUR L'AFF. ALEATOIRE  */

/*************************************************************/
/*                                                           */
/*          ROUTINES SYSTEMES DU PROGRAMME                   */
/*                                                           */
/*************************************************************/
/*  CHARGEMENT D'UNE IMAGE DEGAS ELITE EN MEMOIRE            */
/*************************************************************/
void load_degas (char *nom, void *adr_image)
{
  int  NumFile;                /* NUMERO DU FICHIER */
  char Palette[32];            /* ZONE MEMOIRE POUR PALETTE */

  NumFile = open (nom, 0x00);  /* OUVRIR FICHIER LECTURE */
  lseek (NumFile, 2, 0);       /* EVITE FLAG RESOLUTION  */
  read  (NumFile, &Palette, 32);      /* LECTURE PALETTE  */
  Setpalette (&Palette);              /* CHANGER PALETTE  */
  read  (NumFile, adr_image, 32000);  /* CHARGEMENT IMAGE */
  close (NumFile);                    /* FERMER FICHIER   */
}

/*************************************************************/
/*  COPIE DE ZONE MEMOIRE                                    */
/*************************************************************/
/*  La fonction memcpy() est une fonction standard du C      */
/*  qui est définie dans la bibliothéque STRING.H            */
/*************************************************************/
void bmove (void *adr1, void *adr2, size_t nb_octets)
{
  memcpy (adr2, adr1, nb_octets);
}

/*************************************************************/
/*   TIRAGE D'UN NOMBRE ALEATOIRE COMPRIS ENTRE 0 ET m       */
/*************************************************************/
/*  Random() est une fonction du TOS qui fournis un          */
/*  nombre aléatoire sur 24 bits (de 0 à 16777216).          */
/*************************************************************/
int rnd(int m)
{
  return (int) (Random()%(m+1));
}

/*************************************************************/
/*  EFFACEMENT DE L'ECRAN                                    */
/*************************************************************/
/*  memset() est une fonction qui remplit une zone de        */
/*  mémoire avec un octet.                                   */
```

```
/*********************************************************/
void cls_ecran (void)
{
  memset (Physbase(), 0, 32000);
}

/*********************************************************/
/* RECUPERATION D'UN NOM DE FICHIER A PARTIR DU PATH     */
/* ET DU NOM FOURNIS PAR FSEL_INPUT()                    */
/*********************************************************/
void nom_complet (char *nom, char *path, char *nom_fichier)
{
    /*  CHEMIN SANS *.PI1  */
    strncpy (nom, path, strlen(path)-5);
    strcat  (nom, nom_fichier);
}

/*********************************************************/
/*                                                       */
/*      ROUTINES DE MANIPULATIONS DE LIGNES D'ECRAN      */
/*                                                       */
/*********************************************************/
/*  COPIE D'UNE IMAGE                                    */
/*********************************************************/
void copie_image (void *adr_image, void *adr_copie)
{
  bmove (adr_image, adr_copie, 32000);
}


/*********************************************************/
/*  COPIE D'UNE LIGNE                                    */
/*********************************************************/
/*  ligne1   : Numéro de la ligne à copier               */
/*  adr_img1 : Adresse de l'image contenant              */
/*             la ligne à copier                         */
/*  ligne2   : Numéro de la ligne de copie               */
/*  adr_img2 : Adr de l'image de la ligne de copie       */
/*********************************************************/
void copie_ligne (int ligne1, void *adr_img1,
                  int ligne2, void *adr_img2)
{
  void *adr1;
  void *adr2;

  adr1 = (void *) ((long) adr_img1 + ligne1*160);
  adr2 = (void *) ((long) adr_img2 + ligne2*160);

  bmove (adr1, adr2, 160);
}

/*********************************************************/
/*  COPIE D'UN BLOC DE LIGNES                            */
/*********************************************************/
/*  ligne1    : Ligne de début du bloc                   */
/*  nb_lignes : Nombre de lignes du bloc                 */
/*  adr_img1  : Adresse de l'image du bloc à copier      */
/*  ligne2    : Ligne où doit commencer la copie         */
/*  adr_img2  : Adresse de l'image de la copie           */
/*********************************************************/
void copie_block (int ligne1,int nb_lignes,void *adr_img1,
                  int ligne2,void *adr_img2)
{
    int  nb_octets;
    void *adr1;
    void *adr2;

    adr1      = (void *) ((long) adr_img1 + ligne1*160);
    adr2      = (void *) ((long) adr_img2 + ligne2*160);
    nb_octets = nb_lignes*160;

    bmove (adr1, adr2, nb_octets);
}
```

```
/*********************************************************/
/*                                                       */
/*          ROUTINES DES EFFETS GRAPHIQUES               */
/*                                                       */
/*********************************************************/
/*  AFFICHAGE D'UNE IMAGE A PARTIR DU HAUT DE L'ECRAN    */
/*********************************************************/
void aff_haut (void *adr_image)
{
    int ligne;

    for (ligne=0; ligne<=199; ligne++)
      {
        Vsync();
        copie_ligne (ligne, adr_image, ligne, Physbase());
      }
}

/*********************************************************/
/*  AFFICHAGE D'UNE IMAGE A PARTIR DU BAS DE L'ECRAN     */
/*********************************************************/
void aff_bas (void *adr_image)
{
    int ligne;

    for (ligne=199; ligne>=0; ligne--)
      {
        Vsync();
        copie_ligne (ligne, adr_image, ligne, Physbase());
      }
}

/*********************************************************/
/*  AFFICHAGE D'UNE IMAGE A PARTIR DES BORDS DE L'ECRAN  */
/*********************************************************/
void aff_bords (void *adr_image)
{
  int ligne1;
  int ligne2;
  int i;

  ligne1 = 0;
  ligne2 = 199;

  for (i=1; i<=100; i++)   /*  BOUCLE DE 1 A 100  */
    {
      Vsync();
      copie_ligne (ligne1, adr_image, ligne1, Physbase());
      copie_ligne (ligne2, adr_image, ligne2, Physbase());
      ligne1++;
      ligne2--;
    }
}

/*********************************************************/
/*AFFICHAGE IMAGE adr_image A PARTIR DU MILIEU DE L'ECRAN*/
/*********************************************************/
void aff_milieu (void *adr_image)
{
  int ligne1;
  int ligne2;
  int i;

  ligne1 = 99;
  ligne2 = 100;

  for (i=1; i<=100; i++)  /*  BOUCLE DE 1 A 100  */
    {
      Vsync();
      copie_ligne (ligne1, adr_image, ligne1, Physbase());
      copie_ligne (ligne2, adr_image, ligne2, Physbase());
      ligne1--;
      ligne2++;
```

```
    }
}

/*********************************************************/
/*                INVERSION DE L'ECRAN                   */
/*********************************************************/
void inversion_ecran (void)
{
  int l1;
  int l2;

  l2 = 199;
  for (l1 = 0; l1<=199; l1++) /*  BOUCLE DE 0 A 199  */
    {
      copie_ligne (l1, Physbase(), l2, image_travail);
      l2--;
    }
  copie_image (image_travail, Physbase());
}

/*********************************************************/
/*                  AFFICHAGE ALEATOIRE                  */
/*********************************************************/
void aff_aleatoire (void *adr_image)
{
    int i;
    int ligne;

    for (i=0; i<=199; i++)   /*  BOUCLE DE 0 A 199  */
       tst_ligne[i] = 0;

    for (i=0; i<=199; i++)   /*  BOUCLE DE 0 A 199  */
      {
        do {
             ligne = rnd(199);
           } while (tst_ligne[ligne]==1);
        tst_ligne[ligne]=1;
        Vsync();
        copie_ligne (ligne, adr_image, ligne, Physbase());
      }
}

/*********************************************************/
/*            SCROLLING D'UNE IMAGE SUR L'ECRAN          */
/*********************************************************/
void scroll (void *adr_image)
{
  int ligne;

    /****************************/
    /*  SCROLLING VERS LE HAUT  */
    /****************************/
    for (ligne=0; ligne<=100; ligne++)
      {
        Vsync();
        copie_block(ligne,100,adr_image,100,Physbase());
      }

    /****************************/
    /*  SCROLLING VERS LE BAS   */
    /****************************/
    for (ligne=100; ligne>=0; ligne--)
      {
        Vsync();
        copie_block(ligne,100,adr_image,100,Physbase());
      }
}

/*********************************************************/
/*        DEMONSTRATION DE LA ROUTINE DE SCROLLING       */
/*********************************************************/
void demo_scroll (void *adr_image)
{
  int i;

  for (i=1; i<=2; i++)    /*  BOUCLE DE 1 A 2  */
       scroll (adr_image);
}

/*********************************************************/
/*          DEMONSTRATION DES EFFETS GRAPHIQUES          */
/*********************************************************/
void demo_graph (void)
{
  aff_haut(image1);
  getch();
  aff_haut(image2);
  getch();

  aff_bas(image1);
  getch();
  aff_bas(image2);
  getch();
  aff_bords(image1);
  getch();
  aff_bords(image2);
  getch();

  aff_milieu(image1);
  getch();
  aff_milieu(image2);
  getch();

  inversion_ecran();
  getch();
  inversion_ecran();
  getch();

  aff_aleatoire(image1);
  getch();
  aff_aleatoire(image2);
  getch();

  demo_scroll(image1);
  getch();
  demo_scroll(image2);
  getch();
}

/*********************************************************/
/*       SAISIE DES NOMS D'IMAGES .PI1 SUR DISQUE        */
/*********************************************************/
void Saisie_noms (char *nom1, char *nom2)
{
  char path[100];
  char fichier[100];
  int  button;

  Dgetpath (path, 0);     /* LECTURE DU CHEMIN COURANT */
  strcat (path, "\\*.PI1");

  strcpy (fichier, "");
  fsel_input (path, fichier, &button);
  nom_complet (nom1, path, fichier);

  strcpy (fichier, "");
  fsel_input  (path, fichier, &button);
  nom_complet (nom2, path, fichier);
}

/*********************************************************/
/*           ROUTINE PRINCIPALE DU PROGRAMME             */
/*********************************************************/
void main (void)
{
  char nom1[100];
```

```
  char nom2[100];

  image1 = malloc (32000);  /*  ALLOCATION MEMOIRE */
  image2 = malloc (32000);  /*  ALLOCATION MEMOIRE */
  image_travail = malloc (32000);

  Saisie_noms (nom1, nom2);  /* SAISIE NOM DES IMAGES */

  load_degas (nom1, image1); /* CHARGEMENT DE image1  */
  load_degas (nom2, image2); /* CHARGEMENT DE image2  */

  cls_ecran();               /* EFFACEMENT DE L'ECRAN */
  getchar();                 /* ATTENTE CLAVIER       */

  demo_graph();              /*ROUTINE DE DEMONSTRATION*/

  free (image_travail);      /* DESALLOCATION MEMOIRE */
  free (image2);             /* DESALLOCATION MEMOIRE */
  free (image1);             /* DESALLOCATION MEMOIRE */
}
```

```
' ************************************************************
' *                                                          *
' *          EFFETS GRAPHIQUES AVEC FONCTION BMOVE           *
' *                                                          *
' ************************************************************
' ************************************************************
' *  (C) 1990 Patrick Leclercq & ATARI MAGAZINE              *
' ************************************************************
' *  Programmation en GFA BASIC 3.03                         *
' ************************************************************
'
RESERVE 50000   ! RESERVATION MEMOIRE POUR LE SYSTEME BASIC
'
DIM tst_ligne%(200)      ! TABLEAU POUR L'AFFICHAGE ALEATOIRE
'
image1%=MALLOC(32000)            ! RESERVATION MEMOIRE
image2%=MALLOC(32000)            ! RESERVATION MEMOIRE
image_travail%=MALLOC(32000)     ! RESERVATION MEMOIRE
@main                            ! APPEL PROCEDURE PRINCIPALE
VOID MFREE(image_travail%)       ! LIBERATION MEMOIRE
VOID MFREE(image2%)              ! LIBERATION MEMOIRE
VOID MFREE(image1%)              ! LIBERATION MEMOIRE
END                              ! FIN DU PROGRAMME
'
' ************************************************************
' *            ATTENTE D'UN EVENEMENT CLAVIER                *
' ************************************************************
PROCEDURE att_clavier
  VOID INP(2)
RETURN
'
' ************************************************************
' *       CHARGEMENT D'UNE IMAGE DEGAS ELITE EN MEMOIRE      *
' ************************************************************
PROCEDURE load_degas(nom$,adr%)
  LOCAL pal$
  '
  pal$=SPACE$(32)
  OPEN "i",#99,nom$
  SEEK #99,2
  BGET #99,VARPTR(pal$),32
  VOID XBIOS(6,L:VARPTR(pal$))
  BGET #99,adr%,32000
  CLOSE #99
RETURN
'
' ************************************************************
' *       COPIE D'UNE LIGNE D'UN ECRAN SUR UN AUTRE          *
' ************************************************************
PROCEDURE copie_ligne(ligne1%,adr_img1%,ligne2%,adr_img2%)
  LOCAL adr1%
  LOCAL adr2%
  '
  adr1%=adr_img1%+ligne1%*160  ! ADRESSE DE LA LIGNE 1
  adr2%=adr_img2%+ligne2%*160  ! ADRESSE DE LA LIGNE 2
  '
  BMOVE adr1%,adr2%,160        ! COPIE LIGNE 1 SUR LIGNE 2
RETURN
'
' ************************************************************
' *       AFFICHAGE D'UN BLOCK DE LIGNES SUR L'ECRAN         *
' ************************************************************
PROCEDURE aff_block(ligne1%,nb%,adr_img1%,ligne2%,adr_img2%)
  LOCAL adr1%
  LOCAL adr2%
  LOCAL taille%
  '
  adr1%=ligne1%*160+adr_img1%      ! ADRESSE BLOC 1
  adr2%=ligne2%*160+adr_img2%      ! ADRESSE BLOC 2
  taille%=nb%*160                  ! TAILLE DU BLOC
  '
  VSYNC                            ! ATTENTE SYNCHRO VIDEO
  BMOVE adr1%,adr2%,taille%        ! COPIE DU BLOC
RETURN
'
' ************************************************************
' *     AFFICHAGE DE L'IMAGE A PARTIR DU BAS DE L'ECRAN      *
' ************************************************************
PROCEDURE aff_bas(adr_image%)
  LOCAL ligne%
  '
  FOR ligne%=199 TO 0 STEP -1
    VSYNC
    @copie_ligne(ligne%,adr_image%,ligne%,XBIOS(2))
  NEXT ligne%
RETURN
'
' ************************************************************
' *    AFFICHAGE DE L'IMAGE A PARTIR DU HAUT DE L'ECRAN      *
' ************************************************************
PROCEDURE aff_haut(adr_image%)
  LOCAL ligne%
  '
  FOR ligne%=0 TO 199
    VSYNC
    @copie_ligne(ligne%,adr_image%,ligne%,XBIOS(2))
  NEXT ligne%
  '
RETURN
'
' ************************************************************
' *     AFFICHAGE IMAGE A PARTIR DU MILIEU DE L'ECRAN        *
' ************************************************************
PROCEDURE aff_milieu(adr_image%)
  LOCAL ligne1%
  LOCAL ligne2%
  LOCAL i%
  '
  ligne1%=99
  ligne2%=100
  '
  FOR i%=1 TO 100
    VSYNC
    @copie_ligne(ligne1%,adr_image%,ligne1%,XBIOS(2))
    @copie_ligne(ligne2%,adr_image%,ligne2%,XBIOS(2))
    DEC ligne1%
    INC ligne2%
  NEXT i%
RETURN
'
```

```
' ************************************************************
' *                    AFFICHAGE IMAGE                       *
' ************************************************************
PROCEDURE aff_bords(adr_image%)
  LOCAL ligne1%
  LOCAL ligne2%
  LOCAL i%
  '
  ligne1%=0
  ligne2%=199
  '
  FOR i%=1 TO 100
    VSYNC
    @copie_ligne(ligne1%,adr_image%,ligne1%,XBIOS(2))
    @copie_ligne(ligne2%,adr_image%,ligne2%,XBIOS(2))
    INC ligne1%
    DEC ligne2%
  NEXT i%
RETURN
'
' ************************************************************
' *            AFFICHAGE ALEATOIRE D'UNE IMAGE               *
' ************************************************************
PROCEDURE aff_aleatoire(adr_image%)
  LOCAL ligne%
  LOCAL i%
  '
  FOR i%=0 TO 199        ! INIT TABLEAU DE LIGNES AFFICHEES
    tst_ligne%(i%)=0
  NEXT i%
  '
  FOR i%=1 TO 200
    REPEAT               ! RECHERCHE D'UNE LIGNE NON AFFICHEE
      ligne%=RANDOM(200)
    UNTIL tst_ligne%(ligne%)=0
    tst_ligne%(ligne%)=1                ! MARQUAGE LIGNE
    @copie_ligne(ligne%,adr_image%,ligne%,XBIOS(2))
  NEXT i%
RETURN
'
' ************************************************************
' *              INVERSION COMPLETE DE L'ECRAN               *
' ************************************************************
PROCEDURE inversion_ecran
  LOCAL ligne1%
  LOCAL ligne2%
  '
  ligne2%=199
  '
  FOR ligne1%=0 TO 199
    @copie_ligne(ligne1%,XBIOS(2),ligne2%,image_travail%)
    DEC ligne2%
  NEXT ligne1%
  '
  VSYNC
  BMOVE image_travail%,XBIOS(2),32000
RETURN
'
' ************************************************************
' *                ROUTINE DE SCROLLING                      *
' ************************************************************
PROCEDURE scroll(adr_image%)
  LOCAL ligne%
  '
  FOR ligne%=0 TO 100 STEP 1
    aff_block(ligne%,100,adr_image%,100,XBIOS(2))
  NEXT ligne%
  '
  FOR ligne%=100 TO 0 STEP -1
    @aff_block(ligne%,100,adr_image%,100,XBIOS(2))
  NEXT ligne%
RETURN
'
' ************************************************************
' *              DEMONSTRATION DU SCROLLING                  *
' ************************************************************
PROCEDURE demo_scroll(adr_image%)
  LOCAL i%
  '
  FOR i%=1 TO 2
    @scroll(adr_image%)
  NEXT i%
RETURN
'
'
PROCEDURE demo_graph
  '
  @aff_haut(image1%)
  @att_clavier
  @aff_haut(image2%)
  @att_clavier
  '
  @aff_bas(image1%)
  @att_clavier
  @aff_bas(image2%)
  @att_clavier
  '
  @aff_bords(image1%)
  @att_clavier
  @aff_bords(image2%)
  @att_clavier
  '
  @aff_milieu(image1%)
  @att_clavier
  @aff_milieu(image2%)
  @att_clavier
  '
  @inversion_ecran
  @att_clavier
  @inversion_ecran
  @att_clavier
  '
  @aff_aleatoire(image1%)
  @att_clavier
  @aff_aleatoire(image2%)
  @att_clavier
  '
  @scroll(image1%)
  @att_clavier
  @scroll(image2%)
  @att_clavier
  '
RETURN
'
' ************************************************************
' *                    ROUTINE PRINCIPALE                    *
' ************************************************************
PROCEDURE main
  LOCAL fond$
  LOCAL f2$
  '
  FILESELECT "*.PI1"," ",fond$    ! SAISIE NOM IMAGE DEGAS
  @load_degas(fond$,image1%)      ! CHARGEMENT IMAGE
  '
  FILESELECT "*.PI1"," ",f2$
  @load_degas(f2$,image2%)
  '
  @att_clavier
  @demo_graph
  '
RETURN
```

LISTINGS DES PROGRAMMES

STOS

Voici quelques programmes vous permettant de mettre en pratique les explications de la rubrique STOS que vous trouvez page 16 et suivantes.

PROGRAMME NUMERO 1

```
10 rem Problème des Textes en Surimpression
11 rem Programme N°1 / Atari Magazine 10
20 key off: curs off: hide: mode 0
30 reserve as screen 7
40 load "ATARIMAG\pic.pi1",7
50 get palette (7)
60 screen copy 7 to physic
70 locate 0,10 : centre "TEXT EN MODE NORMAL"
80 wait key
90 screen copy 7 to physic
95 rem Reservation de l'écran de travail
100 reserve as screen 6: cls 6: logic=6
105 rem on travaille sur l'ecran logique
106 rem qui a été différencié de l'écran Physique
110 locate 0,1: centre "TEXT EN MODE SURIMPRESSION"
120 logic=physic: rem on revient à la normale
130 A$=screen$(6,0,0 to 319,50): rem affichage du texte
140 screen$(physic,0,9*8)=A$
150 wait key
```

PROGRAMME NUMERO 2

```
10 rem Apparition Aléatoire
11 rem Programme N°2 / ATARI MAGAZINE 10
20 key off : curs off : hide : mode 0
30 reserve as screen 5
40 load "ATARIMAG\pic.pi1",5
50 get palette (5)
60 dim TST_LIGNE(200)
70 for I=0 to 199
80 TST_LIGNE(I)=0
90 next I
100 cls physic,2 : wait vbl
110 for I=0 to 200
120 repeat : LIGNE=rnd(200) : until TST_LIGNE(LIGNE)=0
130 TST_LIGNE(LIGNE)=1
140 ADR=start(5)+LIGNE*160
150 copy ADR,ADR+160 to physic+160*LIGNE
160 rem si vous voulez plus lent -> wait vbl
170 next I
```

PROGRAMME NUMERO 3

```
1 rem EFFETS DE COULEUR
2 rem Programme n°3 / Atari Magazine N°10
10 key off : curs off : hide : mode 0 : flash off
20 palette $0,$702,$700,$730,$750,$770,$470,$70,$75,$77,
$57,$27,$7,$507,$707,$704
30 shift 2
40 Y=0 : for X=0 to 319 step 2
50 inc Y : ink (Y mod 15)+1
60 draw 160,100 to X,0 : next X
70 for X=0 to 199 step 2
80 inc Y : ink (Y mod 15)+1
90 draw 160,100 to 319,X : next X
100 for X=319 to 0 step-2
110 inc Y : ink (Y mod 15)+1
120 draw 160,100 to X,199 : next X
130 for X=199 to 0 step-2
140 inc Y : ink (Y mod 15)+1
150 draw 160,100 to 0,X : next X
160 M=5
170 repeat
180 for I#=pi to-pi step-0.05
190 plot 160+M*sin(I#),100+M*0.9*cos(I#),(int(I#*10) mod 15)+1
200 next I#
210 inc M
220 until M>110
a
```

PROGRAMME NUMERO 4

```
10 rem PROGRAMME 4 / ATARI MAGAZINE 10
11 rem Effet Vidéo
20 key off : curs off : hide : mode 0
30 reserve as screen 5
40 load "ATARIMAG\pic.pi1",5
50 get palette (5)
60 TAILLE=10
70 for DEBUT=200 to TAILLE step-TAILLE
80 for I=0 to DEBUT-TAILLE
90 screen copy 5,0,DEBUT-TAILLE,320,DEBUT to physic,0,I
100 wait vbl
110 next I
120 next DEBUT
```

PROGRAMME NUMERO 5

```
10 rem PROGRAMME 5 / ATARI MAGAZINE 10
20 key off : curs off : hide : mode 0
30 reserve as screen 5
40 load "ATARIMAG\pic.pi1",5
50 get palette (5)
60 TAILLE=1
70 for DEBUT=TAILLE to 200 step TAILLE
80 for I=200 to DEBUT-TAILLE step-TAILLE
90 screen copy 5,0,DEBUT-TAILLE,320,DEBUT to physic,0,I
100 next I
110 next DEBUT
```

PROGRAMME NUMERO 6

```
10 rem PROGRAMME 6 / ATARI MAGAZINE 10
11 rem Effet Video sur 2 Ecrans
20 key off : curs off : hide : mode 0
30 reserve as screen 5
40 reserve as screen 10
50 load "ATARIMAG\pic.pi1",5
60 get palette (5)
70 cls : for I=100 to 10 step-4 : circle 160,100,I :
75 ink (I mod 16) : next I
80 screen copy physic to 10
90 TAILLE=5
100 for DEBUT=200 to TAILLE step-TAILLE
110 for I=0 to DEBUT-TAILLE
120 wait vbl
130 screen copy 5,0,DEBUT-TAILLE,320,DEBUT to physic,0,I
140 screen copy 10,0,I-TAILLE,320,I to physic,0,I-TAILLE
150 next I
160 boom
170 next DEBUT
```

PROGRAMME NUMERO 7

```
10 rem Explication des Banques Sprites
20 rem Programme N°7 / Atari Magazine No 10
30 mode 0 : curs off : key off : flash off : hide
40 cls physic : cls logic : cls back
50 rem load "ATARIMAG\SPRDEMO.MBK",1
60 DEBUT=start(1)
70 PARAM=DEBUT+leek(DEBUT+4)+4
80 NBSPR=deek(DEBUT+16)
90 print "DEBUT DE LA BANQUE=";DEBUT
100 print "DEBUT PARAMETRES  =";PARAM
110 print "NOMBRE DE SPRITE =";NBSPR
120 print
130 input "Numero du SPrite à Afficher ?";SPR
140 print
150 print "Largeur = ";peek(PARAM+8*(SPR-1)+4)*16
160 print "Hauteur = ";peek(PARAM+8*(SPR-1)+5)
170 print "Pt Chaud X = ";peek(PARAM+8*(SPR-1)+6)
180 print "Pt Chaud Y = ";peek(PARAM+8*(SPR-1)+7)
190 sprite 1,200,120,SPR
```

PROGRAMME NUMERO 8

```
10 rem Detection de collisions par SET ZONE
20 rem Programme N°8 / Atari Magazine No 10
30 mode 0 : curs off : key off : flash off : hide
40 cls physic : cls logic : cls back
50 load "ATARIMAG\SPRDEMO.MBK",1
60 for I=0 to 5
70 box I+10,I+20 to 305-I,195-I
80 next I
90 sprite 1,160,120,3 : update
100 move y 1,"100(1,-1,0)L0"
110 move x 1,"320(1,-1,0)L0" : move on
120 rem Exemple d'utilisation de SET ZONE
130 set zone 1,0,20 to 319,25
140 set zone 2,0,20 to 15,199
150 set zone 3,300,20 to 319,199
160 set zone 4,0,190 to 319,199
170 repeat
180 ZZONE=zone(1)
200 if ZZONE=1 then move y 1,"(1,1,0)L0" : move on
210 if ZZONE=2 then move x 1,"(1,1,0)L0" : move on
220 if ZZONE=3 then move x 1,"(1,-1,0)L0" : move on
230 if ZZONE=4 then move y 1,"(1,-1,0)L0" : move on
240 until fire
250 default
```

PROGRAMME NUMERO 9

```
10 rem POSITIONNEMENT du POINT CHAUD
20 rem Programme N°9 / Atari Magazine No 10
30 mode 0 : curs off : key off : flash off : hide
40 cls physic : cls logic : cls back
50 load "ATARIMAG\SPRDEMO.MBK",1
60 DEBUT=start(1)
70 PARAM=DEBUT+leek(DEBUT+4)+4
80 NBSPR=deek(DEBUT+16)
90 SPR=3
100 LARGEUR=peek(PARAM+8*(SPR-1)+4)*16
110 HAUTEUR=peek(PARAM+8*(SPR-1)+5)
120 PTCHAUDX=peek(PARAM+8*(SPR-1)+6)
130 PTHAUDY=peek(PARAM+8*(SPR-1)+7)
140 for I=0 to 5
150 box I+10,I+20 to 305-I,195-I
160 next I
170 sprite 1,160,120,SPR : update
180 move y 1,"100(1,-1,0)L0"
190 move x 1,"(1,-1,0)L0" : move on
200 rem Exemple d'utilisation de SET ZONE
210 set zone 1,0,20 to 319,25
220 set zone 2,0,20 to 15,199
230 set zone 3,300,20 to 319,199
240 set zone 4,0,190 to 319,199
250 repeat
260 ZZONE=zone(1)
270 if ZZONE=1 then gosub 330 : move y 1,"(1,1,0)L0" : move on
280 if ZZONE=2 then gosub 390 : move x 1,"(1,1,0)L0" : move on
290 if ZZONE=3 then gosub 490 : move x 1,"(1,-1,0)L0" : move on
300 if ZZONE=4 then gosub 440 : move y 1,"(1,-1,0)L0" : move on
310 until fire
320 default
330 rem PT CHaud en bas = Y
340 X=x sprite(1) : Y=y sprite(1)
350 poke (PARAM+8*(SPR-1)+7),HAUTEUR
360 sprite 1,X,Y+HAUTEUR,SPR
370 wait vbl
380 return
390 rem PT CHaud A DROITE = X
400 poke (PARAM+8*(SPR-1)+6),LARGEUR
410 sprite 1,(x sprite(1))+LARGEUR,y sprite(1),SPR
420 wait vbl
430 return
440 rem PT CHaud en HAUT = Y
450 poke (PARAM+8*(SPR-1)+7),0
460 sprite 1,(x sprite(1)),y sprite(1)-HAUTEUR,SPR
470 wait vbl
480 return
490 rem PT CHaud A GAUCHE = X
500 poke (PARAM+8*(SPR-1)+6),0
510 sprite 1,(x sprite(1))-LARGEUR,y sprite(1),SPR
520 wait vbl
530 return
```

Suite de la page **27**

SCIGRAPH PRESENTATIONS

tion de documents de qualité aussi bien sur papier que sur diapo et se positionne d'emblée dans les grapheurs de haute volée. On regrettera néanmoins de ne pas pouvoir exploiter la couleur qui constitue le point fort des représentations graphiques, à moins de bénéficier d'un écran géant couleur.

Un complément indispensable

Scigraph est l'outil complémentaire du tableur et du logiciel de PAO. Le seul défaut est celui de ne pas avoir les moyens de conserver les textes lors de l'importation sous *Calamus* (incompatibilité des fontes GDOS oblige). En revanche, il fonctionne parfaitement sous *Timeworks Publisher*. Il vous permettra d'inclure dans vos rapports des analyses graphiques cohérentes. Le prix de ce logiciel semble élevé mais justifié : 1 800 F TTC.

Thierry de Rouet

Configuration

- minimum :
1 méga de mémoire,
- écran haute résolution,
- disque dur conseillé,
- toutes imprimantes sauf Poscript.

SCIGRAPH PRESENTATIONS 1.1
Editeur : **Synergie & Communications**
Prix : 1 800 F TTC

ENTREES/SORTIES

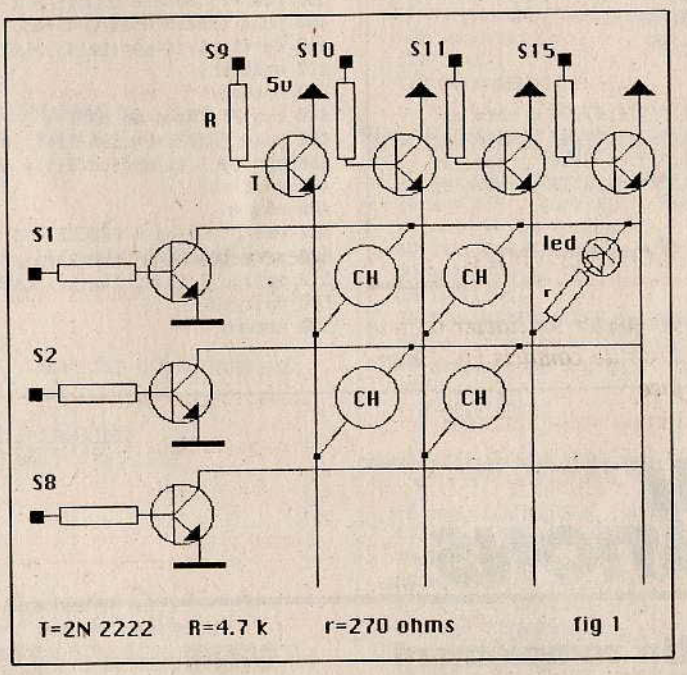
Mettez votre carte au travail

Vous avez réalisé la carte d'entrées/sorties parue dans le numéro 5 NF d'Atari Magazine. Pour ceux qui ont construit cette interface (et tous les autres bien sûr), vous trouverez ci-après quelques exemples d'utilisation.

Les exemples d'utilisation décrits ci-dessus ne sont évidemment pas les seuls. Les utilisations de l'interface Entrées/Sorties ne dépendent que de votre imagination et de vos besoins. Il est loin, le temps où l'ordinateur était limité à la gestion du budget familial ou au jeu. De la cave au grenier, le voici devenu un précieux auxiliaire dans la vie quotidienne ou professionnelle. Pour tous renseignements concernant ces montages, vous pouvez nous contacter sur le *3615 ATARI en Bal ST59*.

Commande de charges

Il est possible de commander 56 charges grâce à la fonction de multiplexage offerte par le ST. Pour cela, il suffit de connecter toutes ces charges sous forme de matrice, en utilisant les sorties 1 à 8 pour les commandes verticales et les sorties 9 à 15 pour les commandes horizontales. Le schéma partiel de ce dispositif est donné figure 1. Pour alimenter une charge, il est nécessaire d'adresser les coordonnées X Y de celle-ci. Par exemple pour alimenter la charge qui se trouve en colonne 1 ligne 1, il suffit de commuter les transistors qui se trouvent sur les sorties 1 et 9. Il est à noter que si l'on tente d'alimenter la charge 1 de la première ligne et la charge 2 de la deuxième ligne, les charges 1 et 2 des 2 premières lignes sont alimentées. Pour pallier cet inconvénient, il convient de multiplexer (balayer) rapidement les colonnes ou les lignes pour donner l'illusion que les charges sont alimentées en permanence. Evidemment cette méthode ne fonctionne correctement qu'avec des charges ayant une inertie importante (led, lampes, relais, etc.).



Comment commuter les transistors

Pour saturer un transistor (pour le rendre passant), il faut que sa jonction base/émetteur soit polarisée correctement. Etant donné qu'on utilise ici des transistors NPN dont les émetteurs sont reliés au pôle négatif, il est nécessaire de ramener sur leur base un potentiel positif, c'est-à-dire un 1. Toutes les valeurs des résistances ainsi que les caractéristiques des transistors utilisés correspondent à une application particulière car elles dépendent des charges que l'on désire piloter. Celles qui sont données sont calculées pour alimenter des leds. En effet, une matrice de 56 leds permet d'obtenir une petite animation lumineuse. Il est nécessaire d'alimenter le montage avec une source extérieure de 5 volts. Voici un exemple de listing en GFA qui permet d'alimenter les charges les unes après les autres.

```
b=0
for j=9 to 15
 b=0
 for i=1 to 8
   pause 3
   b=b+(2^i)
   a=peek(&hfb0000+b+(2^j))
 next i
next j
```

Générateur d'appels téléphoniques

Disposer d'un générateur d'appels téléphoniques sur le ST peut se révéler fort utile, surtout si la numérotation se fait automatiquement à partir d'un fichier indexé dont la clé serait le nom de l'abonné. L'idéal serait de faire fonctionner le numéroteur à partir d'un accessoire de bureau. Il s'agit ici d'un générateur de numérotation décimale.

Les impulsions d'appel sont émises en série sur la ligne téléphonique, c'est à dire les unes après les autres sur les fils de ligne. L'impulsion consiste en une succession de 2 états de la ligne :

– une ouverture de durée définie (66 ms) pendant laquelle il n'y a pas de continuité éléctrique entre les 2 fils de ligne à l'intérieur du poste,

– une fermeture de durée également définie (33 ms) pendant laquelle il y a continuité électrique.

Les caractéristiques de fonctionnement d'un cadran téléphonique sont :

– la fréquence d'émission (10 Hz) c'est-à-dire 10 impulsions par seconde,

– le rapport d'impulsion (quotient de la durée d'ouverture par la durée de fermeture = 2),

– le temps qui sépare l'émission de 2 chiffres supérieurs à 200 ms.

Au chiffre 1 correspond une impusion, au chiffre 2, deux impulsions, etc., au chiffre 0, dix impulsions. Il faut donc insérer dans la ligne téléphonique (utiliser une prise téléphonique gigogne) le contact repos (ouvert au travail) d'un relais qui sera chargé d'assurer la numérotation. Ce relais sera alimenté par un transistor NPN 2N 1711, (figure 2). Un 1 sur sa base fera coller le relais. L'alimentation 5 volts sera fournie par le ST.

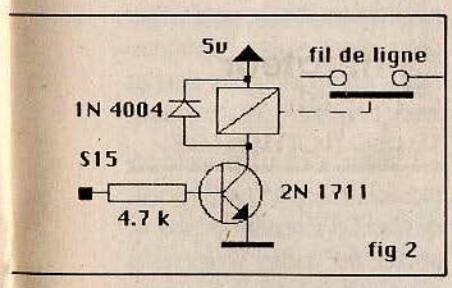


fig 2

Pour que le dispositif puisse numéroter, le combiné doit être décroché. Si vous êtes propriétaire de votre téléphone et selon son type, il est possible de vous raccorder en dérivation sur les contacts de raccrochage. Il faudra en tenir compte lors de la programmation et utiliser dans ce cas les contacts travail (fermé au travail) du relais. Pour faire coller le relais, l'instruction nécessaire est :

```
a=peek(&hfb0000+(215))
```

pour le faire retomber :

```
a=peek(&hfb0000)
```

La numérotation consiste en une répétition de ces instructions le nombre de fois correspondant au chiffre à envoyer, en n'oubliant pas d'insérer une pause de 66 ms pendant l'ouverture, 33 ms pendant la fermeture, et au moins de 200 ms entre chaque chiffre.

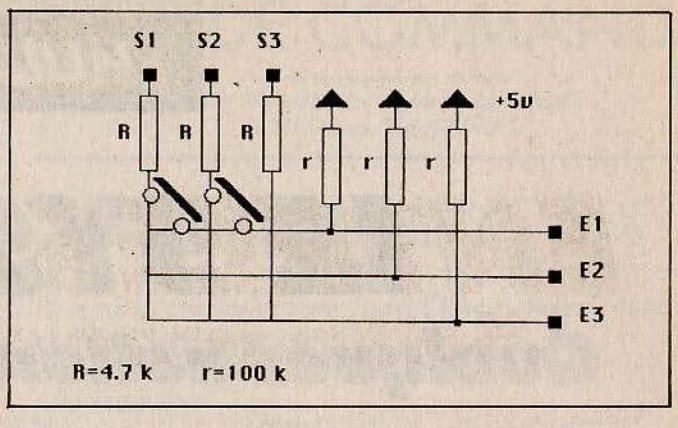
Voici un exemple de programme en GFA

```
a$="0123456789"
for k=1 to len(a$)
  a=peek(&hfb0000+(2^15))
  for i=1 to 13000
  next i
  l=val(mid$(a$,k,1))
  if l=0 then
    l=10
  endif
  for j=1 to l
    a=peek(&hfb0000)
    for i=1 to 650
    next i
    a=peek(&hfb0000+(2^15))
    for i=1 to 1300
    next i
  next j
next k
```

Connexion

Connecter un clavier ou une série de contacts via l'interface

Disposez ces contacts sous forme de matrice, à laquelle on connecte les sorties sur les connexions verticales et les entrées sur les connexions horizontales ou inversement(figure 3). Seules 4 entrées et 4 sorties sont représentées sur le schéma. Pour détecter quelle touche est enfoncée, il suffit d'envoyer un 0 sur les sorties les unes après les autres et de lire l'état des entrées. Toutes les entrées sont forcées au niveau 1 par des résistances « pull up » de 100 k. Cela permet de stabiliser les entrées quand aucun contact n'est fermé. D'autre part, les sorties sont



connectées par l'intermédiaire de résistances de 4.7 k. Ces résistances ont pour effet de limiter le courant au cas ou 2 contacts de la même ligne seraient fermés. Vous pouvez constater que si 2 touches sont enfoncées simultanément sur la même ligne, seule la première sera détectée. En revanche, si elles sont placées sur la même colonne, elles seront détectées toutes les 2. Ce dispositif permet de connecter 240 contacts (15x16), mais il n'est pas nécessaire d'utiliser toutes les entrées ou toutes les sorties.

Bien sûr, ces contacts peuvent provenir de relais, capteurs ou autres dispositifs. Il est même possible de remplacer ces contacts par des photo-transistors, détecteurs infra-rouge, etc.

Voici quelques lignes de GFA qui permettent de mettre en œuvre la matrice de contact.

```
z:
for i=1 to 15                                  !15 sorties
  a=peek(&hfb0000+(65535-2^i))                 !envoie d'un 0 sur
                                                chaque sortie
  b=peek(&hfa0000)*256+(peek(&hfa0001))!lecture des 16 bits de
                                                données
next i
goto z
```

Chéric Belkacem

PASSIONNE? RADIN?
T E L
TELECHARGEZ DES CENTAINES
DE LOGICIELS GRATUITS
3 6 1 5 ATARI

LE SYSTEME

Quelques notions indispensables

Après avoir abordé en détail le problème des transferts de fichiers, il est apparu, au travers de votre courrier et de vos messages sur le serveur, que beaucoup de points restaient à préciser concernant l'utilisation du système Mac. En effet, son mode de fonctionnement est sensiblement différent de celui du ST.

A l'origine, le système d'exploitation du Mac, nommé plus couramment système, tenait sur une disquette. A titre de comparaison, le système est au Mac ce que le *TOS* est au ST. Mais depuis, avec l'évolution logicielle et matérielle de la gamme, le dernier système en date ne compte pas moins de quatre disquettes de 800 Ko.

Quelle version choisir?

Si les premières versions du système sont particulièrement intéressantes en raison de leur compacité, il n'en demeure pas moins qu'elles présentent plusieurs défauts. Tout d'abord, elles ne sont conçues que pour des Roms 64 Ko et non pas 128 Ko comme celles présentes sur *Spectre*. Si ce choix s'avère obligatoire pour *Aladin*, il en est tout à fait autrement pour *Spectre*.

Pour ce dernier, le choix d'un système postérieur à la version 5 semble judicieux. En effet, nombreux sont les logiciels qui nécessitent, au minimum, cette version du système pour fonctionner. La dernière version du système, la 6.04, fonctionne parfaitement sur le ST à l'exception de deux touches inversées.

Configuration du système

La première étape consiste à installer votre système sur disque dur ou sur disquette. La première disquette du système contient un programme d'installation. Pour *Aladin*, l'option de configuration à choisir est celle d'un Mac+, alors que pour *Spectre*, tous les choix sont permis (Mac SE ou Mac 2). Même si le Mac 2 est un système couleur, le système reconnait fort bien que notre moniteur (le SM125) est monochrome avec une configuration normale.

Après avoir installé votre système, il ne vous reste plus qu'à revenir sous le bureau Mac.

L'ouverture des lecteurs et des programmes s'effectue apparemment de la même manière que sur le ST. Toutefois, si l'utilisateur essaie de copier un fichier du disque dur à l'intérieur d'un dossier du même disque, il aura la surprise de voir disparaître le fichier à l'intérieur du dossier. En effet, le Mac *déplace* les fichiers, au sein du disque. Pour copier, il faudra faire appel à l'option DUPLIQUER du menu Fichier.

Sous le symbole de la pomme (où de la lampe, suivant les émulateurs), se trouve le menu des accessoires de bureau. En apparence identique au ST, ce système d'accessoires (de même que celui des polices de caractères disponibles dans un logiciel Mac), est en fait plus complexe et son installation nécessite l'intervention d'un logiciel extérieur.

Font DA Mover

Contrairement au ST où les accessoires sont sous forme de fichiers indépendants, le Mac intègre les accessoires et les polices de caractères au fichier système. Pour ce faire, un logiciel spécifique est nécessaire : *Font DA Mover*.

D'une manière générale, *Font DA Mover* présente, à l'utilisateur final, l'opération d'installation d'accessoires comme une simple copie de fichiers. Dès le démarrage, *Font DA Mover* ouvre le fichier système et montre à l'utilisateur les accessoires ou les polices qui y sont contenus. L'utilisateur n'a plus qu'à ouvrir un fichier d'accessoires (qui en réalité est un dossier contenant plusieurs accessoires différents).

Ces fichiers sont très reconnaissables. Représentés sous la forme d'une valise, l'icône des accessoires de bureau est ornée d'une fine grille, alors que celle des polices de caractères affiche, sur celle-ci, un « A » majuscule.

L'opération consiste alors uniquement à ajouter dans le système, les accessoires ou les polices que l'utilisateur désire, et même détruire les accessoires et polices devenus inutiles.

Le but de l'opération est toutefois d'obtenir un système cohérent. Aussi, certains points doivent impérativement être respectés. Pour rester en accord avec l'environnement Macintosh, vous devriez avoir sous la barre des accessoires :

– ***l'album*** : c'est un élément primordial de l'architecture logicielle du Mac. Cet accessoire permet de stocker des images récupérables grâce au presse papier dans un logiciel,

– ***l'horloge*** : l'intérêt de cet accessoire sur *Spectre* est nul, si ce n'est qu'il indique l'heure. Mais il peut être utilisé par certains logiciels, suite aux recommandations d'Apple.

– *le sélecteur* : la toute première étape consiste à aller dans cet accessoire et à sélectionner l'icône correspondant à votre imprimante. Pour que celle-ci figure dans la liste des imprimantes disponibles, il faut placer le fichier driver d'imprimante dans le dossier système. Si vous n'avez pas de driver, sachez qu'il existe bon nombre de serveurs de revues généralistes ou spécialisées Mac qui proposent un panel complet de drivers en téléchargement.

– *le tableau de bord* : cet accessoire sert à redéfinir les différents paramètres du bureau. Seul défaut, alors que cette configuration est sauvegardée en mémoire sur Mac, sur ST, elle ne l'est pas. Heureusement, *Init Disk Param* est un utilitaire en shareware, fourni avec *Spectre GCR* et permet de sauver ces paramètres sur disque.

Quant aux fontes, sachez que seules les fontes utilisées sont placées dans le système (avec des tailles bien particulières). Aussi, les amateurs de PAO et de traitements de textes devront veiller à y installer toutes les polices et les tailles de fontes nécessaires.

Le multi finder, nec plus ultra

Réservé exclusivement aux possesseurs de Méga ST et de *Spectre GCR*, le *Multi Finder* offre à l'utilisateur, les possibilités d'utiliser plusieurs logiciels simultanément. C'est grâce à ce principe que les logiciels comme *Twist* ou *Revolver* sur ST ont vu le jour.

Pour passer du *Finder* au *Multi Finder*, l'utilisateur doit procéder comme décrit précédemment en passant par toutes les étapes. Ensuite, l'option FIXER LE DEMARRAGE permet de préciser le type de système que l'on désire utiliser (*Finder* ou *Multi Finder*). Après l'avoir sélectionné, il suffit d'effectuer un Reset en mode Mac. Le retour au bureau se fait alors dans le mode choisi.

A partir de là, à chaque fois que l'utilisateur lancera une application, une icône représentant le programme viendra s'ajouter dans le menu Pomme. Mais une seule icone est installée, celle du *Finder*. Une fois tous les logiciels lancés en cliquant d'une icône à l'autre, l'utilisateur passe d'un logiciel à un autre. Superbe, non?

Evidemment toute médaille a son revers. *Multi Finder* exige beaucoup de mémoire. Deux méga octets de mémoire suffisent tout juste à faire tourner deux petits programmes simultanément. Quant aux possesseurs de Méga ST 4 (ou de STE avec 4 méga octets), ils auront la joie de profiter du *Multi Finder* avec par exemple, *Adobe Illustrator* et *Quark X Press*, deux logiciels qui fonctionnent parfaitement dans leur version actuelle, sous *Spectre GCR*.

C'était une première approche du système Mac. Il reste encore des informations à vous donner sur ce sujet. Mais pour l'instant, ces quelques notions devraient vous aider et vous permettre de bien maîtriser le système afin d'utiliser au mieux votre Mac. Oh, pardon! votre émulateur.

Vous pouvez nous écrire ou télécharger sur 3615 Atari (boîte aux lettres EMUL) pour poser toutes vos questions.

Nénad Cetkovic ■

STOSseurs! Samedi 17 mars*
Rendez-Vous sur 3615 ATARI
avec François Lionnet (créateur du STOS)
rubrique DIA ***à partir de 14h30**

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à :
ATARI MAGAZINE – 79, avenue Louis Roche
92238 Gennevilliers CEDEX

ABONNEMENT –20%

Pour mieux profiter de votre Atari ST ne manquez pas un seul numéro d'Atari Magazine.

☐ Je m'abonne à Atari Magazine pour un an (11 numéros) à compter du n°.....

Prix spécial abonné 192 F seulement, étranger 290 F.
En vous abonnant, vous économisez 50 F par rapport à la vente au numéro (22 x 11 = 242 F).

☐ Je commande une reliure au prix de ***95 F.***

GRATUIT! TELECHARGEZ 3615 ATARI

☐ Je commande le *KIT DE TELECHARGEMENT* (câble de liaison Atari ST/minitel + une disquette contenant des utilitaires de téléchargement) me permettant de télécharger gratuitement des dizaines de programmes, rigoureusement sélectionnés et documentés en français.

De plus la disquette contient le jeu *NAVYTEL*, pour jouer avec mon ST contre des centaines d'adversaires à travers toute la France grâce au réseau minitel.

Prix exceptionnel: *95 F* (frais d'expédition compris).

J'utilise la configuration suivante:

ORDINATEUR		*MONITEUR*
☐ 520 ST	☐ 520 STE	☐ Couleur
☐ 1040 ST	☐ 1040 STE	☐ Monochrome
☐ MEGA ST	☐	☐ Télévision

IMPRIMANTE	*AUTRE PERIPHERIQUE*
☐ SMM804/810	☐ Disque dur
☐ SLM 804	☐ .....
☐	☐ .....

IMPORTANT: il n'est pas accusé réception des commandes reçues. L'encaissement de votre chèque signifie que votre ordre a été enregistré dans le fichier informatique.

Ci-joint mon règlement de FF.....par chèque bancaire ou postal (les mandats ne peuvent être acceptés) à l'ordre d'ARTIPRESSE.

Nom
Prénom
Adresse
Code postal Ville
Pays
Bon de commande

Découpez ou photocopiez ou recopiez ce bon de commande.

LE PORTFOLIO

Les questions se succèdent sur le Portfolio. Nous avons donc décidé, une fois n'est pas coutume, d'y consacrer la rubrique de ce mois-ci.

« Pourquoi ne peut-on entrer un nombre à 2 chiffres lorsque l'on veut un buffer à 32 dans un CONFIG.SYS? »

Vous devez essayer de créer un fichier « CONFIG.SYS » avec l'instruction « COPY CON CONFIG.SYS ». Malheureusement, il s'agit là d'un bug connu du Portfolio. Les lignes entrées via « Copy Con » ne peuvent excéder 9 caractères. Pour résoudre ce problème, il suffit, pour créer votre fichier, d'utiliser l'éditeur de texte intégré au Portfolio.

« Quels graphismes peut-on faire dessus? Quel mode graphique est utilisé? Si on utilise Turbo Pascal est-ce que les instructions graphiques marcheront? »

Il est possible d'effectuer des graphismes avec l'écran du Portfolio. Pour preuve, référez-vous au programme (écrit en Turbo Pascal) paru dans notre numéro 8. Le mode graphique doit être proche du mode MDA.

« Quelle est la capacité de la zone de saisie du tableur du Portfolio pour les fonctions? »

La feuille de calcul du Portfolio a une largeur de 127 colonnes et une hauteur de 255 lignes. Les formules peuvent contenir jusqu'à 240 caractères, taille de la zone de saisie.

« Comment communique-t'on d'un Mac II au Portfolio? »

La société **Mirtha** a développé un logiciel nommé *Mirtrans* permettant l'échange de fichiers (peu importe leur type) entre un ordinateur et le Portfolio. Nommé *Mirtrans*, ce logiciel exploite la prise RS232 et peut effectuer des transferts entre 1 200 et 19 600 bauds. *Mirtrans* existe en version ST, PC et Mac.

Nous finirons en répondant à tous ceux qui se posent des questions sur la programmation des Opt-Roms.

Une carte « Opt Rom » est une mémoire morte qui peut être générée par un programmateur de Eprom. Elle n'est donc inscriptible qu'une seule fois (one time programmable) et peut être utilisée par le Portfolio directement.

Pour programmer cette bee card, il faut utiliser le « *Rom Writer Adapter* » (en démo sur le stand **Atari France** à Informart) qui effectue la connexion entre l'emplacement Eprom (appelé support à insertion) du programmateur et le connecteur de la bee card. Cet adaptateur vient en réalité s'enficher dans le support du programmateur et possède une fente dans laquelle on enfiche la bee card à « brûler ».

Deux types de bee cards « OPT-ROM » existent :

La première a une capacité de 64 ko et doit être brûlée par un programmateur qui est destiné à des 27 512 (le support à insertion possède 28 broches).

Le deuxième modèle a une capacité de 128 ko et doit être programmé par un programmateur qui peut brûler des 272 001 (le support à insertion possédant 32 broches).

La méthode de programmation d'une bee card « Opt ROM » consiste en une copie physique d'un master (une bee card ram) préparé à l'avance. Tout le système de fichiers du DOS est donc inclus dans la copie.

La procédure est la suivante :

– préparez le master sur une bee card ram de même capacité à l'aide du portfolio,

– insérer cette bee card ram dans le « *Rom Writer Adaptater* »,

– insérer le « *Rom Writer Adaptater* » dans le support du programmateur en prenant soin au sens indiqué sur l'adaptateur,

– lecture de ce master ram par le programmateur d'Eprom (soit dans mémoire du programmateur, soit sous forme de fichier,

– remplacer la bee card RAM par la bee card opt ROM (**Attention** le remplacement doit s'effectuer lorsque le programmateur l'indique pour éviter tout claquage des bee cards),

– écriture de la bee card par le programmateur sous une tension de programmation de 12.5 Volt.

Certains programmateurs optimisent la programmation suivant les types d'Eproms et les marques des constructeurs. Les informations idéales pour les bee cards Opt ROM sont les suivantes :

bee-card opt ROM 64 koctets type 27C512 marque FUJITSU

bee-card opt ROM 128 koctets type 27C2001 marque NEC

Bruno Gaillet et Loïc Duval

Adresses utiles

A.L.M.	*141, chaussée Jules Cézar 95 250 Beauchamp* tel. (1) 30.40.08.64.
Arobace	*2, rue Piémontési 75 018 Paris* tel. (1) 42.51.12.44
Atari France	*79, avenue Louis Roche 92 230 Gennevilliers* tel. (1) 47.33.77.14. ou 3615 ATARI
Biolog	*6, rue Auguste Perret 37 000 Tours* tel. (16) 47.38.00.29.
Cocktel Vision	Parc tertiaire de Meudon Imm. le Gallilée 5/7 rue Jeanne Braconnier 92360 Meudon la Forêt tel. (1) 46 30 99 57
Edition France Informatique	*2, rue Catulle–Mendès 33 800 Bordeaux* tel. (16) 56.49.08.82.
France Teaser	*22, Grande Rue 92 310 Sèvres* tel. (1) 46.26.15.10.
Guillemot Internationnal	*BP.56 200 La Gacilly* tel. (16) 99.08.90.88.
Human Technologies	*87, rue de Billancourt 92 100 Boulogne* tel. (1) 46.04.88.71.
Lankhor	*84, bis av. du Général de Gaulle 92 140 Clamart* tel. (1) 46.30.33.03.
Logisoft	*51, boulevard Carnot 31 000 Toulouse* tel. (16) 61.23.14.41.
Micro Application	*58, rue du fg Poissonnière 75 010 Paris* tel. (1) 47.70.32.44.
Microprose	*6/8, rue de Milan 75 009 Paris* tel. (1) 45.26.44.14.
N.S.I.	*110, rue sainte Cécile 13 005 Marseille* tel. (16) 91.25.50.08.
OrdoNews S.I.M.	*"Le Bray" 37 310 Reignac sur Indre* tel. (16) 47.94.15.17.
Starter Midimix	*30/32 rue Salvador Allende 95870 Bezons* tel. (1) 30.76.20.59.
Synergie & Communications	*1, bis av. du Général Leclerc 77 000 Melun* tel. (1) 64.29.43.54.
Ubi Soft	*1, voie Félix Eboué 94 000 Créteil* tel. (1) 48.98.99.00.
Upgrade Edition	*30, rue de Coriolis 75 012 Paris* tel. (1) 43.44.90.44.
Epigraf	3 rue Bernard de Born 31000 Toulouse tel.(16) 61.63.48.22.
Clavius	19 rue Houdon 75018 Paris tel.(1) 42.62.90.19
Procyon	65 avenue Victor Hugo 31110 Le Bouscat tel.(16) 56.50.54.10

DUNGEON MASTER

Chaos Strikes Back 2e volet

Les objets et, dans une certaine mesure le nombre de monstres ne se trouvent pas toujours aux mêmes endroits pour deux équipes différentes. Des objets non indispensables peuvent très bien ne jamais apparaître. C'est ainsi que le bouclier Râ et le bouclier Dragon ne peuvent être réunis dans une même équipe.Ceci explique aisément pourquoi vous trouverez des indications de plus en plus parcimonieuses sur les monstres et les objets.

Correspondance des escaliers

Niveau :	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
Escalier :		47	39	13	2	1	7	4	12	21
		48	43	14	6	3	9	5	20	25
		49	44	40	15	8	10	11	22	26
		58	45	41	34	16	17	23	24	27
		68	51	42	36	18 18b	19	31	30	28
		69	54	53	50	33	32	60	38	29
		70	57	55		35	52			
			59	56		37				
			à							
			67							

Explication des plans

X1	:	niveau -3
X2	:	" 0
X3	:	" 2
X4	:	" -1
X5	:	" -2
X6	:	" 1

Niveau 0

(voir numéro précédent) Vers, serpents cyclope, scorpions, golem de pierre.

Niveau -1

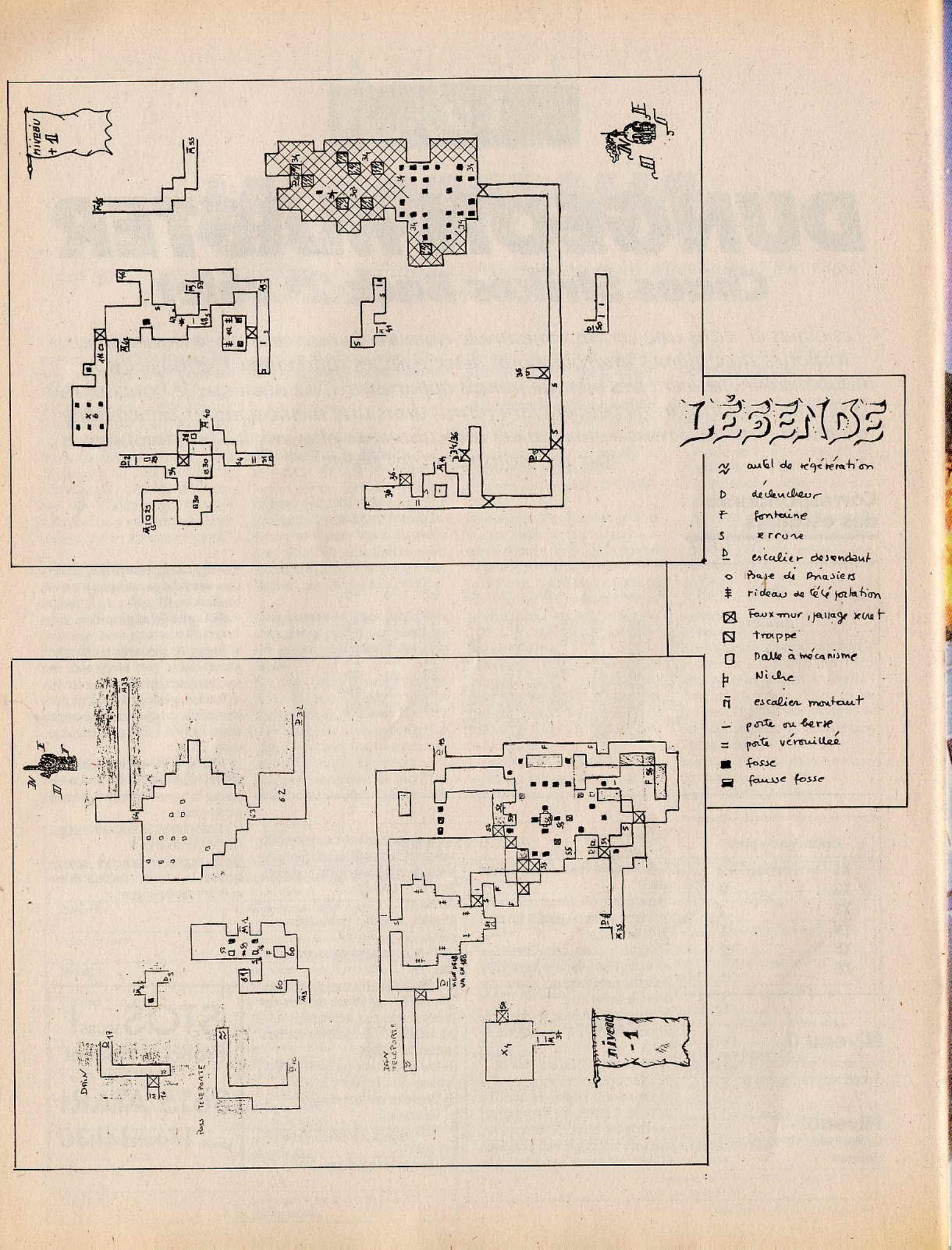
Serpents ailés, innommables, gelées rampantes.

50 Ouvre la herse.
51 Ouvre le faux mur contigu.
52-53 Faux mur et son bouton d'ouverture.
54 Niche avec clef ailée.
55 Trappe et bouton pour la fermer.
56 Coffre cadeau.
57 Niche, y poser une gemme (par exemple). Cela ouvre le faux mur à l'est, le dernier objet enlevé génère une boule de feu au nord.
58 Dalle déclenchant le rideau de téléportation 59. (S8 neutralise ce rideau).
59 Téléporte en X1.60 Clef pour S8.
61 Coffre cadeau.
62 Un « courant » balaye la salle d'est en ouest, à hauteur de tête, charriant un parchemin et une clef de turquoise, mais aussi tout ce que vous y lanceriez.
63 Partir résolument au nord en ligne droite pour arriver en 64, sinon la moitié des dalles de la salle se transforme en téléporteurs qui vous feront tourner en rond et en bourrique.

Niveau 1 :

Dragons, squelettes combattants, momies.
28 Dalle ouvrant (momentanément) le faux mur.
29 Dalles ouvrant (momentanément) les portes pour accéder aux escaliers. Les portes se referment très vites.
30 Trappes ouvertes après un bon nombre de passages.
31 Une pièce et une potion de force. Il faut une clef d'or pour y accéder.
33 Demi-tour sur l'axe nord-sud.
34 Un dragon...
35 Niche avec un plastron de dragon et une pièce.
36 Deux niches (dont une cachée). Ce sont des distributeurs payants de flèches, steack, boîtes magiques, armes et boucliers.
45 Niche avec clef et pièce d'or.
46 Coffre à nourriture.
47 Rideau de téléportation déclenché manuellement, pour faire passer un squelette généré automatiquement en 48.
48 Tuer le squelette par un jet de pierres pour ouvrir la grille.Mettre une loupe devant l'œil sur le mur pour fermer la trappe en X3.
49 Bouche à feu se déclenchant au premier arrêt dans le couloir ou en ouvrant la serrure après avoir tourné sur soi-même.
111 Dalle ouvrant le faux mur contigu.
112 Téléportation en X1.
X6 Un dragon en face, des momies derrière. La fosse se comblera en est après la mort du dragon.

STOSseurs!
François Lionnet
(créateur du STOS)
sur
3615 ATARI
samadi 17 mars à 14h30


LÉGENDE
autel de régénération
déclencheur
fontaine
serrure
escalier descendant
Base de Brasiers
rideau de téléportation
Faux-mur, passage secret
trappe
Dalle à mécanisme
Niche
escalier montant
porte ou herse
porte vérouillée
fosse
fausse fosse
niveau +1
niveau -1
DAIN
DAIN TELEPORTE
ROSS TELEPORTE

TOWER OF BABEL

Tours et détours

Trois araignées sur des plates-formes, des ascenseurs, beaucoup de robots munis de lasers et 200 secondes pour remplir la mission assignée...

Plus près de toi

Si jadis, dans la Bible Jéhovah a puni les orgueilleux humains qui construisirent l'édifice géant de Babel, en revanche *Rainbird* et *Microprose* nous font aujourd'hui un joli cadeau avec cette centaine de puzzles dans lesquels la stratégie, la vision dans l'espace, l'anticipation et la réflexion règnent en maître.

Le principe est simple. Vous pilotez trois robots-araignées dont la mission est de réaliser un ou deux objectifs : ramasser des « klondikes », des objets trapézoïdals ressemblant à des lingots et détruire des objets (zappeurs, sauterelles, drapeaux, ...).

Les trois spiders et les autres

L'« agripeur » (grabber) est le seul des trois octopodes a pouvoir ramasser des lingots et à faire mouvoir les ascenseurs à distance. Le « zappeur » (zapper) est l'exécuteur des basses œuvres, autrement dit, celui qui détruit les objets grâce à son laser. Le « pousseur » (pusher), quant à lui, dégage le chemin pour ses petits camarades. Vos robots spécialistes seront donc contraints à une étroite et fraternelle coopération avec l'obligation de coordonner leurs forces pour en finir avec la tour et tous ses pièges.

On rencontre plus d'une vingtaine d'objets différents dans ces grandes plates-formes. Cela va des pousseurs et des zappeurs fixes ou pivotants aux réflecteurs d'énergie plans ou prismatiques ; des blocs à pousser inanimés aux sauterelles (hoppers) bondissantes et aux lézards grignotants ; des observateurs (watchers) inoffensifs aux gros yeux jusqu'aux mines de proximité. Sans oublier les ascenseurs, les échangeurs, les freezeurs et autres convertisseurs. En fait, tout un univers remarquablement animé qui grouille et s'agite autour de vous. Ils bloquent les passages ou la vue mais, attention, ils ont chacun une utilité précise à travers le problème qu'il vous faut résoudre.

La vie c'est la vue

La 3D, c'est le nec plus ultra! L'intérêt des problèmes puzzles se trouve renforcé par des graphismes calculés, en trois dimensions face pleine. Avant tout, il convient d'explorer l'univers de la tour en choisissant une vue (sud, nord, est, ouest), de faire varier la hauteur de l'œil, de se déplacer horizontalement et d'effectuer un retrait ou un zoom sur un endroit particulier. Inutile de préciser que chaque nouvelle image est quasi immédiate et qu'aucun ralentissement ne vient perturber votre concentration.

Parfois, il sera indispensable de programmer à l'avance chaque robot (jusqu'à huit mouvements) et de les déclencher au bon moment.

Choisissez ensuite une vue subjective, celle de vos robots, passez de l'un à l'autre quand bon vous semble, et revenez à une vue extérieure pour contempler les évolutions de tout ce beau monde.

Outre les couleurs des différents blocs et plates-formes, du ciel et des objets, vous apprécierez l'animation des araignées aux démarches chaloupées, les explosions multicolores et pencherez un tympan attentif sur les piétinements des araignées en déplacement, les détonations sèches des lasers ou le bourdonnement sourd des ascenseurs.

Pas à pas

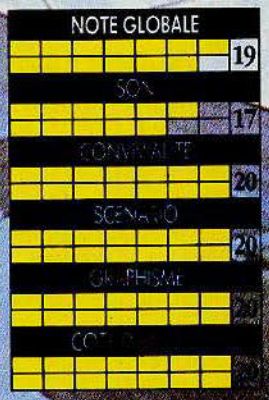
Une notice très claire, bien présentée, en bon français, constitue un guide précieux pour reconnaître les objets du jeu tandis que le remarquable tutorial de huit tours du début vous permet de vous familiariser progressivement et agréablement avec le maniement des commandes.

Quand les cent tours proposées seront achevées et que vous maîtriserez parfaitement le jeu, vous pourrez en construire d'autres avec le « construction set » où, là encore, le programme s'avère remarquable d'ergonomie et de clarté.

Visitez *Tower of Babel*, ses tours, ses araignées, ses paysages, ses puzzles et vous comprendrez pourquoi il est des voyages où on en ressort enchanté.

Léopold Braunstein

TOWER OF BABEL
un jeu ***Rainbird***
édité par ***Microprose***
Prix : 250 F environ



hut
church
pylon
cable car
factory
heat mine
warehouse
synthesis plant
headquarters
magazine
settlement
multiple
bunker
garage
stores
radio
house
police
KEY
RELIEF
FULL MAP
PEOPLE
CLOSE MAP
RAINBIRD
LES MAITRES DE LA STRATEGIE

LE JEU D'ACTION AVENTURE

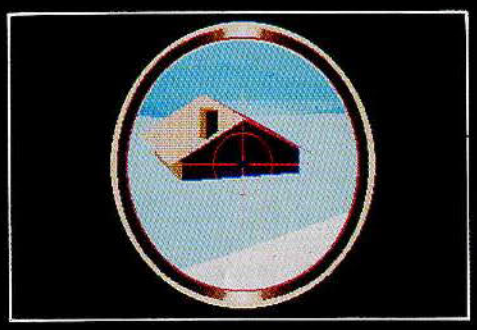
MIDWINTER

DE LA DECENNIE EST ARRIVE

Imaginez un météorite de 30 km de diamètre s'écrasant sur notre planète! Imaginez une nouvelle période glaciare! Il ne reste qu'un refuge: une île, convoitée par toutes sortes d'envahisseurs. C'est à vous de créer l'histoire de cette île . . . Midwinter est une superbe création Rainbird, d'un concept extrêmement original, qui lance des techniques révolutionnaires jamais vues sur votre ordinateur.

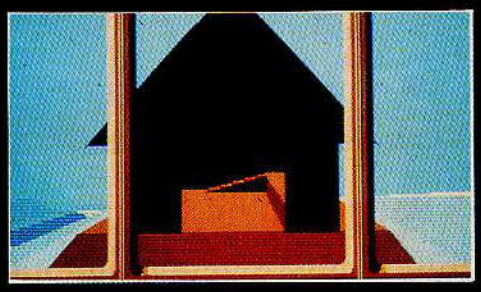
Le scénario est réaliste au plus haut point, à vous donc d'affronter cet hiver éternel. Avec un groupe de pionniers vous devrez coloniser l'île de Midwinter, un terrain de 250,000 km², qui est sous la menace d'envahisseurs ayant l'intention de saisir votre sanctuaire.

Midwinter mêle action et stratégie d'une façon inégalée à ce jour, avec un graphisme en 3D calculée absolument superbe. Vous contrôlez 32 personnages, chacun ayant leurs qualités, leurs dons et leurs défauts. Vous pouvez traquer les mouvements ennemis et faire des plans de bataille en utilisant la carte incroyablement détaillée.



Pour défendre votre île et combattre aux points stratégiques, vous pouvez vous déplacer en ski, faire du deltaplane, du buggy des neiges, du téléphérique, canarder les ennemis et saboter leurs installations. Il n'y a pas de chemin facile pour gagner, mais il s'agit de votre vie et vous trouverez des ressources en vous que vous ne soupçonniez même pas.

Midwinter est le jeu le plus complet ayant jamais existé, il a été créé pour votre plaisir. Soyez préparé à une rude et excitante bataille contre les éléments.

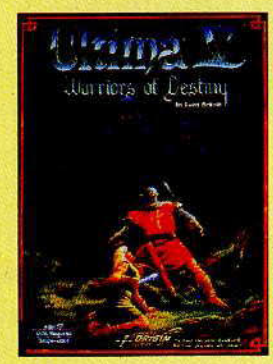


LE BLOC NOTES

Le flot des nouveautés, ininterrompu depuis décembre, commence à se ralentir quelque peu. Vous allez enfin pouvoir passer de longues soirées studieuses à approfondir vos softs préférés, quoique, avec le printemps qui s'avance voilà-t-y pas que les nuits raccourcissent...

ULTIMA V

Ceux qui ne connaissent pas la saga de Lord British liront avec profit les quatre pages du manuel entièrement en français qui résument les trois premiers



Ages des Ténèbres et l'*Age de l'Avatar*. Ce cinquième épisode, *Les Guerriers du Destin*, reprend les principes qui ont fait le succès des précédents : l'exploration d'un monde vaste et peuplé de nombreuses créatures ; des énigmes, du commerce, des batailles, de la magie ; un système de jeu de type rôle où le joueur devient de plus en plus puissant au fur et à mesure qu'il acquiert de l'expérience et la possibilité d'exporter votre personnage aguerri dans une autre aventure. Si le graphisme, bien que parfaitement lisible et assez détaillé, n'exploite pas toutes les capacités du ST, la richesse, la profondeur, le scénario donnent à ce programme une longueur de vie exceptionnelle. Comme dit le slogan de l'éditeur : « *nous ne créons pas des jeux, nous créons des univers* ».

Origin
Ditribué par Ubi Soft
Genre : jeu de rôle, 3 disquettes, ST/STE.
Graphisme : Simplifié, quoique de bonnes animations, de jolis tableaux et des bruitages pertinents agrémentent la présentation.
Cote : 10/10.

◆

SPACE HARRIER II

Le coureur de l'espace revient encore pour dégommer tout ce qui bouge et il y a du monde! Votre personnage est vu de dos avec un paysage défilant à toute allure. De vilaines bestioles agressives, sortant plein pôt du fin fond de l'écran, viennent vous balancer de gros anneaux blancs meurtriers sur le coin de la casquette. L'impression de profondeur est bien rendu par la moitié supérieure de l'écran qui utilise avec ingéniosité les bords de l'écran, le défilement étant rendu par un damier de couleur.

Grand Slam
Ditribué par Ubi Soft.
Genre : jeu d'action et de tir, 2 disquettes, ST/STE.
Graphisme : animation assez souple, bon rendu de la vitesse, grande variété de monstres.
Cote : 07/10.

◆

TEMPEST

Adapté au ST, voici un jeu qui a fait les beaux jours des amateurs de salles d'arcade aux

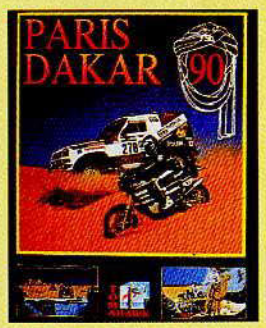
réflexes rapides. Vous tournez autour d'une grille en balançant des rafales de bastos contre des envahisseurs venus du centre de la grille. Rapide et simple, *Tempest* conserve un charme suranné qui ravira les nostalgiques.

Atari Games
Ditribué par Ubi Soft.
Genre : jeu de réflexes et de tir, 1 disquette, ST/STE.
Graphisme : un peu simple, la grille est en fil de fer ; l'animation est bonne.
Cote : 06/10.

◆

PARIS DAKAR

Adaptation officielle de l'épreuve inventée par Thierry



Sabine, ce rallye reprend six étapes dont deux « spéciales » où l'orientation et le temps sont deux facteurs prépondérants. La conduite est souple, efficace avec un apprentissage indispensable du dérapage contrôlé. Chaque étape est ponctuée par une saynète animée, pleine d'humour, due au talent des graphistes Kaki et Kluytmans. Si vous réussissez un bon score, ne manquez pas de vous inscrire aux éliminatoires européennes, vous pourriez alors, lors de la phase finale, gagner une Peugeot 205.

Tomahawk
Ditribué par Coktel Vision.
Genre : course à étapes avec trois choix pour le véhicule, 2 disquettes, ST/STE.
Graphisme : excellente animation et excellent rendu de l'ambiance ; un très bon facteur ludique.
Cote : 08/10.

ENTERPRISE

Votre mission à bord de l'*Enterprise*, l'engin hypersophistiqué que vous pilotez, est de trouver six éléments indispensables pour la survie de *Sola III*. Il vous faut repérer six planètes parmi une centaine, trouvez des colonies d'exploitation qui raffineront votre minerai tout en empêchant que quarante stations orbitales ne tombent sous la coupe des aliens, méchants et affreux comme tout bon alien qui se respecte! Le jeu se compose d'une simulation de vol en vaisseau spatial avec bataille rangée à coups de phaser/laser et topilles/missiles, d'une gestion des minerais et du vaisseau, d'un choix efficace des destinations, d'approche de planètes et même d'accostage de vaisseau ravitailleur.

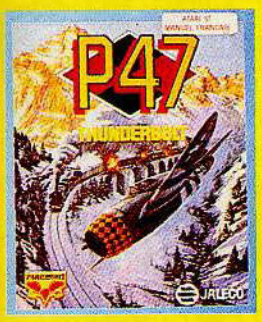
Cette nouvelle version d'Elite orientée action est remarquablement bien réalisée avec beaucoup de détails et une bonne diversité de paysages. On

regrette toutefois que la notice en français soit un peu traduite à la hâte et qu'il n'y ait point de guide plus complet pour maîtriser plus facilement ce riche programme.
Arc
Ditribué par Ubi Soft.
Genre : simulation intergalactique d'action et de stratégie, ST/STE.
Graphisme : dessins très léchés et bonne présentation du vaisseau ; de nombreux tableaux sont consultables ; plusieurs phases différentes de vol.
Cote : 08/10.

◆

P 47 THUNDERBOLT

Un joli petit jeu à scrolling horizontal et différentiel avec des primes à ramasser (bombes, tir multidirectionnel, vitesse accrue, vies supplémentaires, etc.) à chaque fois que vous envoyez un hélico adverse jouer les Jeanne d'Arc dans un bûcher infernal. Huit niveaux sont à passer avant de recommencer à un stade de difficulté plus avancé. Rien de très nouveau, mais tout est bien fait, fini, léché, coulé, agréable et, somme toute, très détendant.

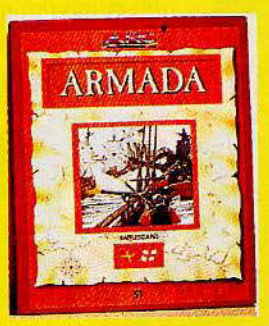


Firebird
Ditribué par Microprose.
Genre : shoot'em up, ST/STE.
Graphisme : conversion du jeu d'arcade ; scrolling horizontal différentiel ; jolis dessins bien colorés.
Cote : 07/10.

◆

ARMADA

Ce wargame naval reproduit les cinq jours du voyage de l'Invincible *Armada* espagnole conduite par le Duc de Medina Sidonia, pour se rendre de Plymouth à l'île de Wight. Cette flotte, énorme, partie d'Espagne au début de 1 588 pour rétablir le catholicisme en Grande-Bretagne, arriva le 30 juillet sur



les côtes anglaises mais ne put réduire la flotte commandée par Lord Howard avec en second le fameux Francis Drake. Toute l'expédition fut d'ailleurs un désastre puisque la moitié de la flotte espagnole disparut dans la tempête.
Vous pouvez jouer seul ou à deux, choisir Lord Howard ou le Duc de Medina Sidonia, l'ordinateur se charge alors des autres personnages. Vous commandez le navire amiral et donnez des ordres, à la syntaxe anglaise très précise, aux autres bâtiments. Ordres qui seront exécutés avec un temps de retard dû au délai de transmission. Le programme ensuite vous montre les conséquences de vos prises de décision et indique le score. Ce wargame, le second après Borodino a employer un procédé de visualisation en perspective pour représenter les positions des combattants, est très complet et complexe avec un manuel de 70 pages en anglais. Il demande un bon investissement de temps et plaira aux initiés. Des options simplificatrices permettent de jouer des parties en deux journées de temps simulé.
Arc
Ditribué par Ubi Soft.
Genre : wargame naval, ST/STE.
Graphisme : pas d'hexagone mais des vues en perspective des différentes flottes ; les dessins sont un peu simplifiés et le son inexistant ; le logiciel est fourni avec une carte et un stylo feutre.
Cote : 08/10.

◆

WINDWALKER

Recruté par Mœbius le Marcheur du Vent, vous commencerez comme pauvre pêcheur pour atteindre les sommets de la sagesse et la totale maîtrise des arts martiaux. La première partie du jeu vous propose de vous initier à l'art de la frappe en tout genre. Quand vous vous serez suffisamment aguerri avec les techniques de massacre à main nue, vous pourrez alors entrer dans le vaste monde où, un peu façon *Ultima*, vous visiterez et fouillerez, maisons, temples, palais (et prisons !) en récoltant des renseignements parmi la foule de personnages qui s'agitent dans les îles :

marchands, alchimistes, mendiants, esprits, moines, villageois, gardes et empereur. Un programme riche et intéressant (en anglais) où, peu à peu, au fur et à mesure de vos rencontres, se dévoile une mission noble et vertueuse.
Origin
Ditribué par Ubi Soft.
Genre : jeu d'aventures/rôle avec une partie de combat, ST/STE.
Graphisme : les scènes d'affrontement sont bien faites ; les dessins du programme courant sont plutôt fouillis avec des effets de lever de soleil, mais l'ensemble bénéficie d'une bonne ergonomie.
Cote : 08/10.

◆

TABLE TENNIS SIMULATION

Pas facile de faire une *simulation de tennis de table* qui soit rapide, intéressante, ergonomique, jouable, progressive ; une simulation qui possède un mode entraînement et un mode compétition avec de nombreux joueurs aux styles différents, une simulation dans laquelle on puisse choisir de jouer en simple, en double, avec la raquette que l'on veut et qui offre la possibilité de couper, slicer, top-spinner ou de smasher la balle. Pas facile mais Starbyte l'a fait et on dit bravo et merci.

Ubi Soft
Genre : sport d'adresse et compétition.
Graphisme : seules les raquettes sont visibles à l'écran ; le mouvement de la balle est très lisible et le tout est très bien fini avec une excellente animation.
Cote : 09/10.
Léopold Braunstein ■

STOSseurs !
François Lionnet
(créateur du STOS)
sur
3615 ATARI
samedi 17 mars à 14h30

L'ENFER DU JEU?
NAVYTEL
JOUEZ CONTRE LA FRANCE ENTIERE
3615 ATARI

QUAND ON EST DEJA BON ON PEUT ETRE ENCORE MEILLEUR.

LE GRAND LIVRE DE L'ATARI ST + LE GUIDE STE + 2 DISQUETTES DU MEILLEUR FREEWARE = 199 F.

Ennuis de disquettes, choix d'une imprimante, d'un logiciel,... Disposez des informations nécessaires à une utilisation optimale de votre machine. Découvrez toutes les caractéristiques du STE grâce au guide de 16 pages et bénéficiez du meilleur freeware avec les 2 disquettes (jeux et utilitaires)

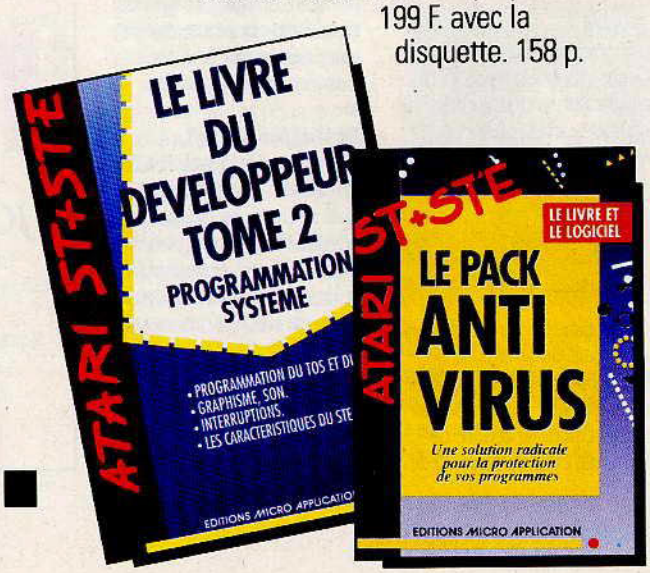
OFFRE SPECIALE 199 F

LE LIVRE DU DEVELOPPEUR TOME 2.

C'est une véritable mine d'informations techniques sur la programmation système des ST et STE : système d'exploitation, ressources graphiques et sonores, entrées/ sorties, interface GEM... Et profitez de plus de 40 programmes types dans les 4 langages clés de l'Atari (GFA Basic, OMIKRON®, langage C ou Assembleur). 199 F. 370 p. 299 F. avec disquette 720 Ko.

LE PACK ANTIVIRUS.

Un puissant logiciel de protection, et aussi un ouvrage pratique pour travailler en toute sécurité. Afin d'éviter la perte des données ou la destruction de vos programmes favoris, de nombreuses informations ainsi qu'un programme de détection et d'élimination des virus vous sont proposés. 199 F. avec la disquette. 158 p.



LE LIVRE DES IMPRIMANTES.
Perte des accents, drivers inadaptés?.. Découvrez une foule de renseignements sur la création de drivers de caractères personnels, l'utilisation de l'imprimante sous GEM, TOS ou Basic... 249 F. avec la disquette. 534 p.

TOS 1.4 ET TOS STE.
Avec cet ouvrage assimilez rapidement les nouveaux systèmes d'exploitation des Atari ST et STE, les TOS 1.4 et 1.6. Disposez de nombreuses informations et des toutes dernières fonctions corrigées et améliorées qui simplifieront vos tâches quotidiennes : lancement automatique des applications sous GEM, pool GEMDOS, mémoire d'écran physique, en-tête système, sélecteur de fichiers, scrolling hardware... 99 F. 208 p.

GFA BASIC 3.5

MISE A JOUR GFA BASIC 3.5.
Possesseurs du GFA Basic 3.01 à 3.07 et du GFA Compilateur 3.01 à 3.03, cette mise à jour vous permet d'acquérir la version 3.5 des nouveaux interpréteurs et compilateurs.
L'interpréteur GFA Basic 3.5 offre de nouveaux outils et plus de 40 nouvelles fonctions pour faciliter la tâche des programmeurs : repliage des fonctions, scrolling rapide... Fonctions statistiques, matricielles... Redéfinition des pointeurs sur les zones de données (DATA).
Le compilateur GFA Basic 3.5 optimise comme les 400 autres commandes du langage les nouvelles instructions du GFA Basic 3.5. 290 F.

LE LIVRE DU GFA BASIC 3.0.
Idéal pour programmer avec le GFA Basic et son compilateur (jusqu'à la version 3.5).

Chaque commande et fonction du GFA Basic est expliquée avec à l'appui de nombreux exemples d'utilisation, une foule de conseils, d'astuces, plus de 160 programmes et procédures détaillées ainsi que plusieurs applications complètes : animation graphique, un anti-virus... Mais aussi, découvrez toutes les informations pour exploiter les ressources internes de votre machine : BIOS, GEMDOS, XBIOS... 199 F. 928 p.

Découvrez tous les ouvrages dont vous avez besoin sur :
3615 MICROAPP

MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL (1) 47 70 32 44

DESIGNATION	PRIX
FRAIS D'ENVOI*	
	TOTAL TTC

*20 F si commande inférieure à 250 F / 40 F recommandé.

Date _____ Signature

Nom _____
Adresse _____
Ville _____
Code postal

☐ mandat ☐ chèque à l'ordre de MICRO APPLICATION
☐ carte bleue
date d'expiration _____

EDITIONS MICRO APPLICATION

WELLDONE

DOSSIER
La P.A.O. et ses outils

LA PAO ET SES OUTILS

Chimères et réalités

La Publication Assistée par Ordinateur regroupe aujourd'hui diverses activités parfois antagonistes. Désormais tout traitement de texte acceptant plusieurs polices s'enorgueillit du qualificatif « PAO ». Pourtant la publication d'une revue, l'édition d'un prospectus publicitaire, la création d'un livre ou d'un rapport nécessitent des travaux de mise en page fort différents.

La PAO n'est pas un produit miracle qui permet à tout un chacun de s'improviser maquettiste. L'outil n'a jamais fait l'ouvrier, et la mise en page, comme toute autre activité, possède ses règles et son savoir-faire. Mettre en place son propre système d'édition demande bien plus d'efforts qu'on ne l'imagine à priori. La PAO n'apporte ni la paix, ni l'harmonie et encore moins la perfection. Son coût réel reste élevé et les économies qu'elle peut effectivement entraîner, n'apparaissent, par manque d'expérience, que plusieurs mois après l'investissement. D'autant que, si le matériel de base coûte en soi assez cher, il faut y ajouter celui des périphériques d'impression (imprimante laser), de saisie (scanner) mais aussi celui des logiciels annexes (traitement de texte, retoucheurs, OCR, etc.)

La PAO a cependant deux énormes mérites :

– au niveau du particulier, elle permet la réalisation de « présentations » digne de ce nom,

– au niveau professionnel, elle simplifie la chaîne d'édition et limite les intervenants, entraînant à la fois gain de temps et gain financier.

Comment choisir sa PAO?

Il vous faut avant tout déterminer les catégories de publications que vous désirez produire : des notes internes, des manuels, des rapports et journaux d'entreprises, des lettres de club, des fanzines, des livres, des brochures publicitaires, une revue, etc.

Pour les notes internes, les manuels et les livres, un traitement de texte évolué pourra suffire. Le *Rédacteur III* (d'Epigraf) s'adapte(ra) fort bien à la rédaction et l'impression de livres et rapports, alors que *Wordup 2.1* (de **Guillemot**), *Wordflair* (de **Clavius**) ou *Calligrapher 2* (bientôt commercialisé par **Upgrade**) sont idéals pour réaliser des notes internes et de petits manuels.

Si vous désirez éditer une lettre de club, des fanzines ou des journaux d'entreprises, votre choix se portera vers un logiciel de mise en page avec une impression laser.

Les revues et les brochures publicitaires nécessitent des logiciels évolués et seront généralement « imprimés » sur des photocomposeuses (dont la résolution peut atteindre près de dix fois celle d'une imprimante laser).

Dans le cas de finalités professionnelles, il vous faudra également choisir vos éventuels partenaires et connaître leur équipement. Par exemple, si l'impression ou la photocomposition est réalisée par une société externe, il faudra vérifier si elle utilise PostScript ou un autre système.

Configuration minimale

Suivant vos moyens et votre domaine, les équipements vont donc varier. Au sein d'une petite entreprise (artisanale) ou à titre privé, une configuration minimale adaptée à la réalisation de lettres sophistiquées peut être envisagée à un prix raisonnable. La solution bas de gamme (par son prix, car sa qualité est excellente) est la *solution Mégapage* d'**Atari France** avec imprimante matricielle. Cet ensemble est constitué d'un Méga ST1, d'un moniteur monochrome et de deux logiciels. Le *Rédacteur* est l'outil d'écriture des textes, *Timeworks* l'outil de mise en page (décrit plus loin dans le dossier).

Il vous faut ajouter une imprimante matricielle. Une imprimante 9 aiguilles donne des résultats satisfaisants encore qu'une imprimante 24 aiguilles (on en trouve à moins de 5 000 F maintenant) donne des résultats supérieurs dans certains cas. Une imprimante à jet d'encre offrira des résultats supérieurs, dans le silence, mais son prix est plus élevé.

Si vous avez accès (par un magasin par exemple) à une impression laser à façon, vous pouvez envisager une autre solution économique : un 1 040 STE (ou Méga ST1) accompagné de *Publishing Partner Junior*. Cette solution vous offre la qualité PostScript mais vous rend dépendant d'un magasin et n'est intéressante que pour des tirages en faible quantité.

Mégapage ST

Cette solution **Atari France** est basée sur un Méga ST1 (1 Mo de mémoire) muni d'un moniteur monochrome. Elle comprend le traitement de texte *Le Rédacteur* et le logiciel de mise en page *Timeworks*. Le tout est vendu 6 450 F TTC, et 9 950 F TTC avec un disque dur 30 Mo. Le prix comprend la maintenance sur site pendant un an.

La station PAO Atari

Pour moins de 50 000 F HT, vous accédez à une puissante station de mise en page couvrant l'ensemble de la chaîne d'édition. Conçu autour du Méga ST4 et du logiciel *Calamus*, elle intègre un grand écran (SM 194), une imprimante laser, un disque dur amovible de 44 Mo (ou un disque dur de 60 Mo). Une interface matérielle (en option) permet de relier l'ensemble à une photocomposeuse Linotronic permettant la création de documents d'une très haute définition (jusqu'à 2 540 DPI).

Les solutions intermédiaires

Elles font bien évidemment intervenir l'acquisition d'un système d'impression plus sophistiqué : l'imprimante laser. Sur Atari ST il faut savoir choisir entre trois solutions :

– l'imprimante laser SLM 804 d'Atari qui nécessite un ordinateur avec 4 Mo de mémoire pour fonctionner pleinement. Cette imprimante possède un excellent rapport qualité/prix mais ne peut être utilisée qu'avec les ordinateurs Atari ST dont elle « emprunte » la mémoire,

– une imprimante laser PostScript, qui possède sa propre mémoire et peut donc se dispenser d'un ordinateur avec 4 Mo (du moins en théorie, car en

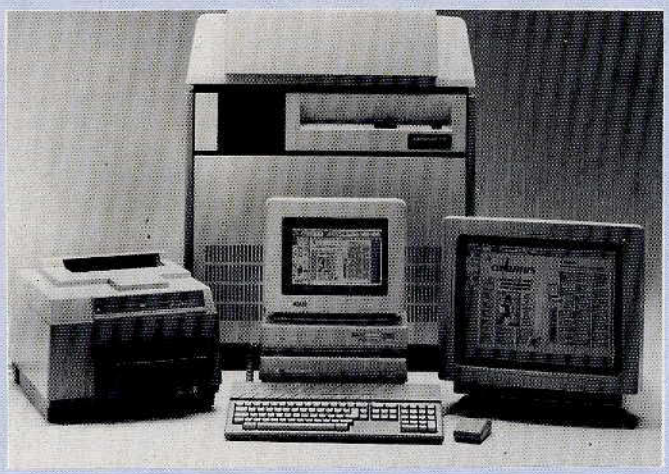
pratique tout dépend de la complexité des pages et notamment du nombre de graphiques qui sont de gros consommateurs de mémoire),
– avec un Méga ST4, la SLM 804 peut également se transformer en imprimante PostScript grâce à l'émulateur Ultrascript (voir plus loin dans ce dossier).
Le choix de l'imprimante vous sera directement dicté par le logiciel que vous désirez utiliser ; à moins que ce ne soit l'inverse!

Configuration haut de gamme

Pour bien des travaux, vous devi intégrer dans votre configuration laser quelques périphériques supplémentaires Parmi eux les scanners associés à un logiciel de retouche permettent la saisie (ou la récupération) de graphiques, schémas, photos avec une haute résolution.
Un grand écran trouve également tout naturellement sa place dans de telles configurations. Ils permettent la création de page avec une vision globale, ce qui est capital pour les maquettistes professionnels habitués à travailler sur l'ensemble de la page, voire d'une double page. Les grands écrans autorisent en effet un travail sur la page entière et permettent ainsi de vérifier en permanence son allure et son équilibre visuel.
Enfin, nous vous conseillons l'achat d'une carte accélératrice dont le prix semble ridicule comparé au coût total d'une telle configuration. Elle apporte une souplesse de travail et un gain de puissance considérables. Actuellement seule la *carte Hypercache* (chez **Synergie & Communications**) est disponible, mais d'autres sont annoncées (dont *Turbo 16* chez **Upgrade**).

PostScript, arrêt de mort prononcé?

PostScript, certains n'ont que ce mot aux lèvres : soit pour l'encenser, soit pour le décrier. Loin des polémiques partisanes, il existe une réalité basée sur des chiffres et des résultats concrets.
Langage de description de page, PostScript d'**Adobe** fait appel à des fontes vectorielles et offre des documents d'une qualité esthétique indéniable. Il est utilisé par une trentaine de fabricants d'imprimantes et photocomposeuses. Tous ordinateurs confondus, il existe quelque milliers de logiciels exploitant ce langage. Autant dire que PostScript est actuellement un standard de fait.
Adobe est une société californienne créée en 1 982. Elle doit l'essentiel de sa santé financière aux royalties versées par les fabricants d'imprimantes PostScript et à la vente de ses polices de caractères. Mais pour résister à la concurrence, **Adobe** a récemment été obligé de mettre dans le domaine public une partie de sa technologie et de ses outils. Un premier coup dur et une réaction tardive. Car aujourd'hui Apple qui avec 25% des ventes constitue un des plus gros clients d'**Adobe** a décidé de laisser tomber PostScript au profit de son propre système. Un coup de grâce précédé par la cession de la participation qu'Apple possédait dans le capital d'**Adobe**. Mais ce cas n'est pas unique car Postscript est non seulement cloné mais également aujourd'hui sérieusement concurrencé. Apple et **MicroSoft** se sont alliés pour créer un nouveau langage de description de page (basé sur les polices Royal conçues par Apple pour son système 7.0) et destiné à supplanter PostScript.
Mais peut-on se passer de PostScript pour obtenir des documents de qualité? La réponse est oui, une des preuves étant le duo *Calamus-Outline Art* dont les résultats, aussi bien sur laser Atari que sur photocomposeuse Linotronic, n'ont rien à envier à ceux obtenus via PostScript. Car rien n'empêche un constructeur de créer son propre langage de description de page. Les photocomposeuses par exemple utilise un boîtier interfaçant la machine à l'ordinateur. C'est ce boîtier (appelé RIP) qui assure la traduction du langage PostScript pour la photocomposeuse. *Calamus* possède ses propres boîtiers pour gérer les Linotronic (photocomposeuses de la société **Linotype**) et bientôt celles de **Agfa-Compugraphic**. L'interface matérielle de *Calamus* à l'avantage d'être plus économique (20 fois moins chère) et plus rapide que son équivalent PostScript.
Après l'accord **Apple-Microsoft**, *Calamus* avec ses propres polices et son propre système de description de page fait figure de novateur. Il navigue hors du « standard » mais offre une qualité semblable, voire supérieure. Reste que de nombreux imprimeurs et flasheurs sont déjà équipés en RIP. Postscript et que cette réalité ne peut être ni effacée ni oubliée. Mais déjà certains d'entre eux n'hésitent pas à multiplier les systèmes pour offrir tous les choix envisageables à leurs clients.



Un dossier pour choisir

Notre dossier est destiné essentiellement à vous guider dans vos choix, à comprendre la PAO, et à répondre à vos questions : « *la PAO peut elle m'être utile?* », « *en ai-je besoin?* », « *que puis je faire avec?* », etc.
Nous n'avons pas voulu limiter les descriptions des logiciels dans leurs fonctionnalités mais plutôt dans leurs utilisations. Aussi ne nous sommes nous pas limités aux seuls logiciels de mise en page. Nous y avons intégré tous les périphériques et logiciels qui étendent les domaines d'application de la PAO, tous ces outils qui apportent des solutions annexes et déterminantes.
Nous avons passé au crible les logiciels de PAO aujourd'hui disponibles (*Timeworks, Publishing Partner* et *Calamus*), les scanners, les logiciels de retouche d'images, les logiciels de reconnaissance optique des caractères, les émulateurs PostScript.
Nous avons interrogé des utilisateurs professionnels afin que vous puissiez aussi juger selon des critères pratiques.
Ces derniers temps, nous avons vu dans la presse nationale et internationale des dossiers PAO où l'environnement Atari était tout simplement oublié. Que ce dossier puisse prouver la réalité des *solutions Atari*, qui n'ont rien à envier aux solutions PC ou Mac, ni du point de vue matériel, ni du point de vue logiciel! Que vous soyez professionnel de l'édition, entreprise en quête d'un système d'édition ou particulier, nous ne doutons pas que vous trouverez dans ces pages une solution, adaptée à vos besoins, à la fois performante et économique!
Bonne lecture...

Loïc Duval

La solution complète de Micro-Edition Atari

Cette solution comprend un Méga ST4 (4 Mo de mémoire vive), un moniteur monochrome, un disque dur 30 Mo, les logiciels *Le Rédacteur* et *Timeworks*, l'imprimante laser Atari SLM 804 et l'émulateur *UltraScript* qui confère la compatibilité PostScript à la SLM 804. L'ensemble constitue un ensemble complet permettant la réalisation de documents de grande qualité. Le prix de 29 900 F HT comprend la maintenance sur site pendant un an.

J.B.G. ELECTRONICS

163, avenue du Maine - 75014 Paris

CREDIT CREG SANS APPORT

METRO : MOUTON-DUVERNET ou ALESIA

45.41.41.63 / 45.41.44.54

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H à 19H SANS INTERRUPTION

PRIX : consultez nous !

RAYON "OCCASION"
Vente, achat, dépôt-vente
TOUS MATERIELS
Micros / Ecrans
Periphèriques
Logiciels / Accessoires
Matériel garanti.
Tél : 45.41.26.04

Toutes les dernières nouveautés en matériels et logiciels ATARI / AMIGA

Grand choix de Joysticks à partir de 60 F

SERVICE MINITEL
- Gagnez du temps, en passant vos commandes par minitel.
- Réglement possible par Carte Bleue directement par minitel.
- Jouez au J.B.G. QUIZZ et gagnez un ATARI 520 STE.

36 15 code AC3*JBG

ATARI

- **ATARI 520 STE** + 4 jeux + 1 joystick
- **ATARI 520 STE** + ecran couleur ATARI SC 1425 + 4 jeux + 1 joystick
- **ATARI 1040 STE** + 10 disk + 1 tapis
- **ATARI 1040 STE** + SM 124 + logiciels

2990 F NOUVEAU

- **PORTFOLIO ATARI** le plus petit PC du monde 5 logiciels intégrés

Periphèriques - Accessoires

- STAR LC 10 + cable
- STAR LC 10 couleur + cable
- lecteur 3,5 p dbl face interne
- lecteur externe3,5 p
- free boot
- doubleur vidéo
- cable minitel
- souris Atari
- cable peritel ST

AMIGA

- **AMIGA 500**
- **AMIGA 501** extension mémoire
- **AMIGA 500** + 1084

Pour les clients de province, port gratuit à l'achat d'un ordinateur.

BON DE COMMANDE

(matériel ou logiciels)

commande par carte bleue ou chèque

votre commande :

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

C.P. : ..... Ville : .....

à retourner à J.B.G. Electronics
163, av. du Maine - 75014 PARIS
Frais de port Logiciels : 30 F
Matériel : 100 F

CB

Date exp.

Signature

TIMEWORKS

Ne l'enterrez pas trop vite

Face à ces deux grands monstres que sont Calamus et Publishing Partner Master, Timeworks fait figure de parent pauvre. C'est incontestable il ne concourt pas dans la même catégorie. Pourtant, Timeworks (avec sa version PC) est le logiciel de PAO le plus vendu en Angleterre, devant Ventura et tous les autres. Intégré d'origine dans La solution Mégapage, il se révèle rapide et facile à utiliser.

Il existe deux sortes de logiciels de PAO : les programmes basés sur la notion de « pages » (c'est le cas de *Calamus* et de *Publishing Partner Master*) et ceux basés sur la notion de « documents ». *Timeworks* fait partie de cette deuxième catégorie. En réalité la différence entre les deux types n'est pas aussi importante qu'on pourrait le croire. Les logiciels basés sur la notion de pages, autorisent éventuellement des documents de plusieurs pages mais chacune d'elle constitue une entité individuelle. Dans le cas de *Timeworks* on définit une feuille de style applicable à tout le document, donc à toutes les pages. Elles perdent la notion d'individualité. Elles sont composées « d'attributs de formes » s'appliquant à tout le document. Une modification d'attributs se répercute immédiatement sur tout le document.

Installation

Timeworks possède un bon manuel dont ses concurrents feraient bien de s'inspirer. On y trouve une partie « autoformation » et un index à la fin. Le manuel est bien entendu (comme le logiciel) entièrement en français. Il possède également deux annexes fort utiles : le récapitulatif des raccourcis clavier et un glossaire.

Fourni sur trois disquettes double face, *Timeworks* possède un module d'installation assurant la répartition des fichiers adéquats en fonction de votre configuration (disque dur, 1 lecteur ou 2 lecteurs de disquette). Le seul inconvénient de ce programme est l'impossibilité de sélectionner deux imprimantes simultanément. Un défaut qui certes ne concerne que peu de lecteurs.

Timeworks Publisher possède une aide en ligne assez complète, rappelant les principales fonctions du programme. Il ne s'agit pas d'un tutorial (le manuel étant fait pour ça).

Réalisation du gabarit

Cette étape revêt une importance particulière dans les logiciels de PAO orientés « document ». En effet, sous *Timeworks* on commencera généralement par définir une page maître qui servira de base à toutes les pages de votre document. Cette page maître définit les paramètres de base de chaque page. Ces paramètres peuvent être les guides des colonnes, l'emplacement des graphiques, des numéros de pages et les différents objets (titres, sous titres, textes justifiés, textes en corps fin, etc.).

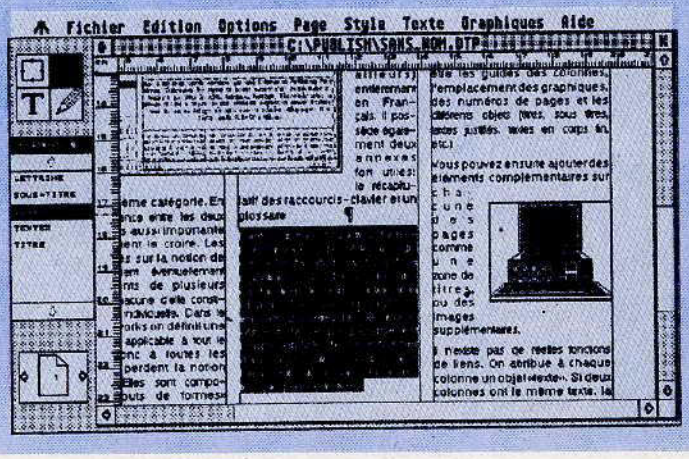
Vous pouvez ensuite ajouter des éléments complémentaires sur chacune des pages, comme une zone de titres, ou des images supplémentaires.

Il n'existe pas de réelles fonctions de liens. On attribue à chaque colonne un objet « texte ». Si deux colonnes ont le même texte, la deuxième colonne commencera là où le texte s'est arrêté sur la première. C'est automatique et l'utilisateur n'a qu'un contrôle partiel sur l'opération.

Textes et polices

Le logiciel est, comme tout bon programme de mise en page, entièrement WYSIWYG.

Les textes peuvent être soit directement entré au clavier à l'intérieur des cadres soit importé. *Timeworks* sait récupérer les fichiers en provenance de *First Word, First Word Plus, Wordperfect* et bien sûr de l'*ASCII*.



La césure (que l'on peut activer ou désactiver) s'effectue automatiquement ou manuellement. Le programme fait appel à un algorithme de césure associé à un dictionnaire d'exceptions. Ce dictionnaire n'est autre qu'un fichier ASCII ce qui permet de facilement l'éditer ou le modifier à l'aide d'un éditeur de texte ou d'un traitement de texte.

Timeworks fonctionne sous GDOS, les polices sont donc de type bitmap (à l'écran comme à l'impression) et possède des tailles définies que l'on peut éventuellement redéfinir ce que nous ne conseillons pas (la transformation en taille intermédiaire donnant des résultats assez catastrophiques). Quatre polices sont fournies Swiss et Times (en corps 7, 10, 14, 20, 28, 36, 40, 56, 72), Rock Face et Druny Lane (en corps 20 et 40). Il faut également ajouter une police de symboles divers : Bullets.

Toutes ces tailles de fontes sont encombrantes et empiètent sérieusement sur l'espace mémoire disponible. Même avec 4 méga octets, vous ne pourrez exploiter les tailles 56 et 72 sur la laser Atari. En effet, l'espace mémoire pris par les polices est directement proportionnel à la résolution des périphériques pour lesquel elles ont été conçues.

Les styles traditionnels sont disponibles avec un style « noir au blanc » (inverse vidéo) supplémentaire.

Enfin le kerning (réglage de la distance séparant deux lettres) manuel est possible.

Gestion des graphiques

Timeworks importe aussi bien le format

vectoriel GEM que les formats bitmaps IMG; Degas (non compressé) et Néochrome. Les images couleurs sont automatiquement converties en monochrome. Il est possible de les éditer (dans une fenêtre séparée) sous un format quatre fois agrandi. On peut forcer *Timeworks* à maintenir le rapport hauteur/largeur ou à l'ignorer (afin de générer des déformations). Il est possible de n'afficher qu'un morceau de l'image. *Timeworks* dispose également d'outils de dessin vectoriel : droite, cercle, ellipse, rectangle, polyline et dessin à main levée. Le programme offre une bonne variété de style de lignes et de motifs. On peut empiler les objets graphiques, les faire passer en avant ou arrière plan.
Il est en revanche impossible d'effectuer des rotations. De plus l'habillage du texte ne suit pas les contours de l'image mais les bords d'un rectangle virtuel entourant l'image.

Rapide et simple

Rapidité et simplicité sont les deux points forts de *Timeworks*. Son interface est bien conçue, simple et ergonomique. La majorité des menus possèdent leur raccourci clavier, même si ces raccourcis proviennent des mots anglais et non des termes français : « F » pour « Chercher » (Find), « A » pour « Encore » (Again) etc.
Sa simplicité se trouve également dans son fonctionnement particulier orienté vers « document ». Une particularité qui a aussi son revers, le logiciel manquant parfois de souplesse.
Timeworks est également rapide. Les « redessins » sont limités au strict minimum (pas de « redraw » inutile). Seules les zones à redessiner sont redessinées. De plus l'affichage (puisque bitmap) s'effectue également rapidement.

Impression

L'impression sur imprimante 9 aiguilles, est acceptable et a le mérite de pouvoir être réalisée sur des machines d'1 méga octet. L'impression en 24 aiguilles ou laser nécessitera plus de mémoire.
Il existe à ce niveau un problème étrange. Certaines fontes écran n'ont pas leur équivalent exact en fontes d'impression. Ainsi les fontes Swiss écran sont fournies en corps 20 et 28 alors que celles en impression sont en corps 18 ou 24. Ceci peut poser quelque problème, ce que vous avez à l'écran n'étant pas exactement ce que vous obtiendrez à l'imprimante.
De plus, même sur la laser Atari les gros corps présentent des irrégularités peu esthétiques, qui seront jugées inacceptables par un professionnel mais qui ne gêneront pas l'apprenti maquettiste.
Enfin, l'impression *PostScript* est supportée, mais le logiciel gère directement l'imprimante et ne produit pas de fichier sur disque. Il n'est donc pas possible de profiter d'*UltraScript* sur la laser Atari en utilisant *Timeworks*.
Timeworks est certes moins puissant que ses concurrents et pèche par une typographie parfois trop simpliste (styles de base uniquement, quatre polices, corps limités, impression imparfaite des gros corps). Les professionnels de l'édition le trouveront certainement vite limité. Mais *Timeworks*, souple et convivial, offre l'avantage d'être un logiciel de mise en page à la portée de tous.
Alexi Valley

L'ENFER DU JEU?
NAVYTEL
JOUEZ CONTRE LA FRANCE ENTIERE
3615 ATARI

1990 LE PRIX DES EXTENSIONS MÉMOIRE GRIMPENT

En effet une nouvelle hausse des prix est attendue sur les prix de la ram, au grand regret de tous. Les possesseurs de versions 520 désireux d'étendre leur machine devront faire un effort sensible et verront leur budget fondre de quelques dizaines et même centaines de francs. Toutefois consultez bien les pages de ce numéros, certains revendeurs continuent à offrir un prix ultra compétitif sur ces composants si chers à nos évolutions qualitatives.

1990 ULTIMA MAINTIENT SES PRIX SUR LES EXTENSIONS

ULTIMA n'est pas un des premiers revendeurs indépendants ATARI de France pour rien. Alors que la hausse du prix des Ram devrait affecter sensiblement le prix des superbes cartes qu'ULTIMA offre pour les 520 STF, la politique de la maison est de maintenir un prix de 690 francs. De même le prix des barettes SIM pour une extension de 512 Ko afin d'apporter un confortable méga-octet au 520 STE n'a pas bougé. Enfin il est heureux de constater que certains revendeurs pensent à notre bourse. Avouons quand même qu'ULTIMA s'est depuis bien longtemps spécialisé sur les extensions pour ATARI.

INCROYABLE
Extension 520 STF
Carte d'extension de 512 Ko pour 520 STF
690F
Cette carte est livré avec notice d'installation.
Juste quelques soudures et vous disposez de 1Mo de mémoire.
Egalement disponible extension à 2 ou 4Mo

BARRETTE SIM
Le lot de 2 barrettes de 256 Ko pour gonfler votre 520 STE à 1Mo
650F
Prix surprises sur nos Extensions supérieures à 1Mo pour STE

INFORMATIQUE
ULTIMA
5 BD VOLTAIRE 75011 PARIS Tél. (1) 43 38 96 31
72/74 Rue de Paris 59800 Lille Tél. 20 42 09 09
35 rue du Taur 31000 Toulouse Tél. 62 27 04 37

BON DE COMMANDE
à renvoyer à SARO 5 Bd Voltaire 75011 Paris
Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:
Signature:

Désignation	Prix	Qté	Montant
		Total	

Transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables
Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis
Articles dans la limite des stocks disponibles

CALAMUS ET P.P.M.

Duel au sommet

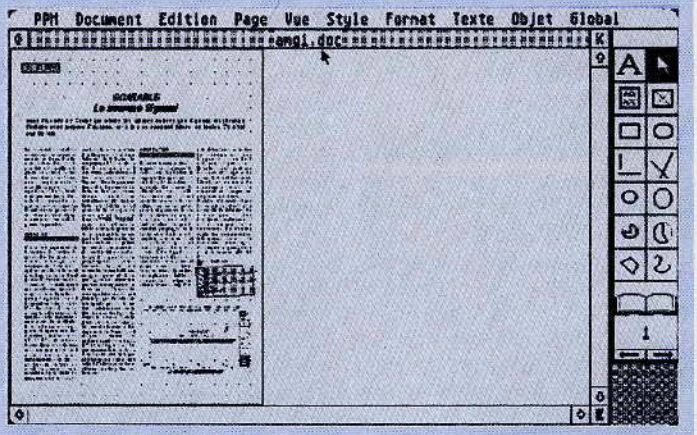
Deux produits dominent le monde de la P.A.O sur ST. D'une part, Calamus version 1.09, édité par Atari et d'autre part, Publishing Partner Master version 1.8, la nouvelle version du challenger édité par UpGrade Edition.

Pour les comparer, la méthode choisie consiste à réaliser sur les deux logiciels les mêmes types de document, c'est-à-dire plusieurs pages similaires à celles de notre magazine. Les résultats obtenus sont intéressants. Ils précisent certains points obscurs dans l'esprit des utilisateurs du ST et éclairent, sous un nouvel angle, certaines possibilités des deux protagonistes. Faire de la « bonne » PAO, implique directement deux choses : il faut avoir un bon outil (en l'occurrence un bon logiciel) mais surtout, il est nécessaire d'avoir un minimum de formation dans le domaine de la maquette. Aussi, inutile d'espérer des résultats exceptionnels, lors d'un premier contact avec le logiciel. Faire de la PAO, pour un débutant, nécessite une formation technique et logicielle non négligeable. Ce qui nous a préoccupé, c'est la description des outils tels qu'ils sont et tels que vous serez amener à les utiliser tous les jours.

Des documentations à améliorer

Lors de nos investigations, les documentations des deux produits n'ont pas manqué d'attirer notre attention.
La documentation *Calamus* est rédigée dans un style très clair et accessible. Mais son organisation est difficilement compréhensible. Architecturée autour du panneau d'icônes du logiciel, l'utilisateur a quelques difficultés à trouver les informations souhaitées. De plus, dans cette version, certaines icônes du logiciel n'implémentent aucune fonctionnalité. Aucun exemple de réalisation n'est fourni au cours des trois cents pages de documentation.

Pour *Publishing Partner*, peu de différences : l'initiation aux fonctionnalités du produit est quasi inexistante (Sélectionnez, Cliquez, Redimensionnez, Déplacez). Cette initiation n'a pas laissé d'excellentes impressions aux débutants. L'explication des fonctionnalités est déjà plus structurée et accompagnée des renseignements nécessaires.
Enfin, pour les deux protagonistes, pas une seule des deux documentations n'est équipée d'un index. Un oubli, sans doute, mais inacceptable pour des produits destinés aux professionnels! Souhaitons qu'à l'occasion de nouvelles versions, ces quelques défauts seront corrigés.

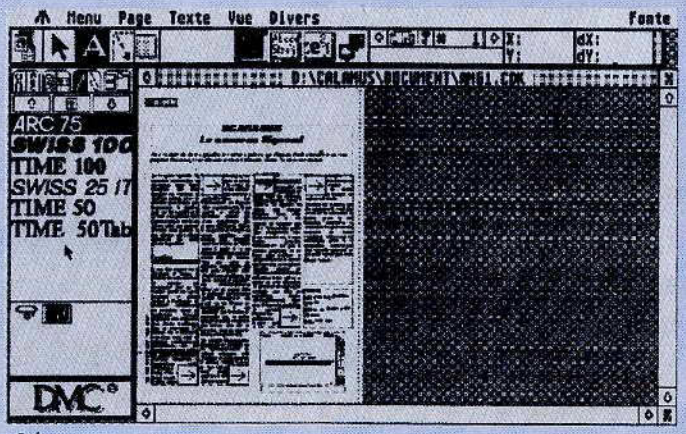


Publishing Partner Master

Premiers contacts

Calamus étend ses fonctionnalités sur 3 disquettes contre 4 pour *Publishing partner master* (en abrégé *PPM*). Il faut souligner la nécessité d'une solide configuration matérielle : un MEGA ST4 monochrome avec disque dur reste la solution idéale. Même si *PPM* fonctionne en couleur, on ne saurait trop conseiller l'usage d'un moniteur monochrome. En effet, l'utilisation du logiciel en moyenne résolution, s'avère tout simplement éprouvante pour les yeux. De plus, le rendu WYSIWYG (what you see is what you get : ce que vous voyez est ce que vous obtenez) est loin d'être parfait!
Si l'installation de *Calamus* ne présente aucune difficulté, celle de *PPM* en raison de sa protection, s'avère plus complexe. Cette dernière rend le temps de chargement du logiciel trop long, même sur un disque dur.

Deux inspirations différentes ont guidé le développement des deux produits. *PPM* est très conventionnel par un ensemble de menus déroulants avec, sur le côté droit, des icônes suggèrant facilement leurs fonctionnalités. *Calamus*, quant à lui est délibérément présenté dans un style de logiciel graphique.



Calamus

Réalisation du gabarit

Première étape véritable de nos essais, la disposition des différents éléments (graphique, texte, etc.), s'est faite avec une réussite inégale sur les deux produits. Lors de la réalisation d'un document, un aspect est souvent négligé lorsque le document est finalisé : une imprimante donnée, possède toujours des marges physiques au-delà desquelles elle ne peut écrire sur une feuille.

LE SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI AMIGA, Amstrad, *Archimedes*, **VICTOR**

UNITES CENTRALES

ATARI 520 STE	3490,00
ATARI 520 STE couleur	5490,00
ATARI MEGA ST2 mono.	11800,00
ATARI MEGA ST4 mono.	15300,00
ATARI MEGA FILE 30Mo	4490,00
ATARI MEGA FILE 44Mo extractible	9490,00
ATARI MEGA ST1 mono.	6990,00
ATARI MEGA ST1 coul.	8490,00
MEGA ST1 + MEGAFILE 30 Mo	11200,00

Lecteurs externes complets
3"1/2, double face
990,00 frs
5"1/4, 40 et 80 pistes
1250,00 frs

SUPERCHARGER

L'Emulation PC que tout le monde attendait. La vitesse d'un XT à 12Mhz, un boitier externe de très belle qualité ne nécessitant aucune soudure (connexion sur le port DMA sans monopolisation), 512Ko de RAM (extensible à 1Mo), supporte le coprocesseur 8087, émulation CGA, Hercules, livré avec DOS 4.01, gère les disques durs Atari, le port parallèle à 100%, le port série, la souris Atari, Indice Norton 4.2...
2990,00 frsTTC

CLAVIERS PRO

Un nouveau clavier professionnel pour ST et Mega ST, touches ergonomiques. Le kit complet (touches plus supports):
495,00 frs

OFFRE P.A.O.

ATARI MEGA ST4
Ecran monochrome
Disque dur 30Mo
Imprimante laser Atari
Calamus, Le Rédacteur, Timeworks, formation
Maintenance sur site
Assistance téléphonique
35000,00 frsttc

IMPRIMANTE

Star LC 10
Star LC 10 couleur
Star LC 24-10
Epson LQ-500
PROMO !!!

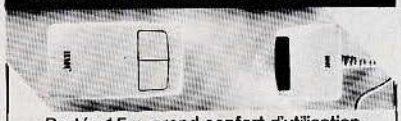
INTERESSANT

Moniteur Eizo 9060S - 3 résolutions
Couleur (pitch 0.28).....5990,00 frs
(reprise de vos moniteurs...nc)
Ce moniteur est multisyncro et est livré complet avec son interface.

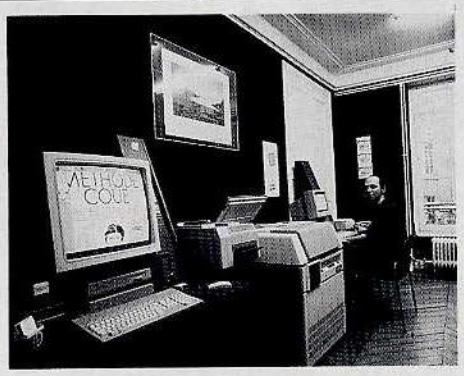
S.A.V. EXPRESS

L'événement de l'année :
1- Réparation sous 48H
(Tarif normal)
2- Réparation immédiate
(Tarif express)
Finies les attentes interminables !..

SOURIS INFRA-ROUGE



Portée 1,5m, grand confort d'utilisation
895 Frs
(reprise de vos souris à 100 frs)
Existe pour Atari et Amiga



FLASHAGE CALAMUS

Service d'impression très haute résolution de vos fichiers Calamus sur photocompo. Linotronic 300. Pour plus de renseignements, demandez notre service flashage.

OCCASIONS

1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence
Appelez-nous au 42.43.22.78.

SCANNERS A4

200dpi, 16 niveaux de gris
4990,00 frs
600dpi, 64 niveaux de gris
15200,00 frs

VOTRE ST TURBOCOMPRESSÉ

HYPERCACHE

Vous avez désormais la possibilité de doubler la vitesse de votre Atari pour très peu de frais. Un 68000 à 16Mhz et 8Ko de mémoire cache vous apportent un gain de temps pouvant aller jusqu'à 70% suivant les applications. 100% compatible ST et Mega ST. Livré avec un manuel complet en français (possibilité de montage par notre service technique)
2990,00 frsTTC

PROMO ARCHIMEDES

A3000 : 1MO RAM, Lecteur 800Ko, 1 souris, système d'exploitation multitâche comprenant 1 logiciel de dessin vectoriel, 1 éditeur de sprites, 1 éditeur de partition sur 8 voies stéréo, 25 modes graphique (->640x512 en 256 couleurs), documentation en français, extensible à 4Mo.

Modèle A 3000 **7990,00 TTC**
Modèle A 3000 + moniteur coul. **9990,00 TTC**
Modèle A310...11850,00 / Modèle A410...15990,00

SUPER

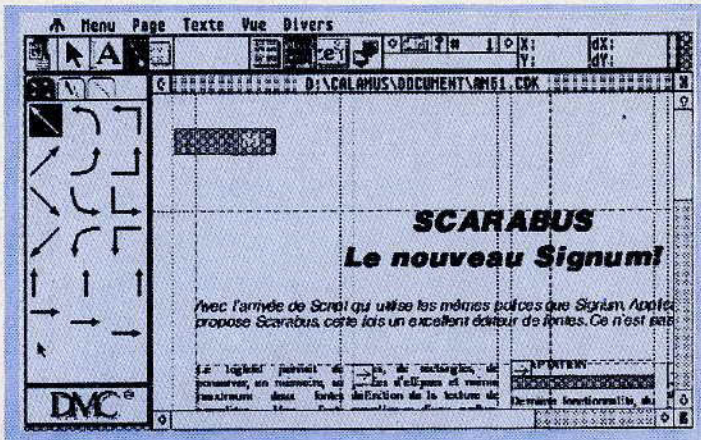
Reprise aux meilleures conditions de votre ST pour tout achat d'un MEGA ST
Par Exemple:
1040 pour MEGA ST2
7490,00 frs
(à rajouter)

DOMAINE PUBLIC

Arrivages constants des Etats-Unis, d'Angleterre & d'Allemagne. 400 disquettes - 1000 titres - jeux-démos-langages-utilitaires-images. Envoyez-nous une enveloppe timbrée pour recevoir notre catalogue gratuit (spécifiez l'ordinateur)
30 frs la disquette, la 5ème gratuite !!!

Document entièrement réalisé avec calamus et flashé sur linotronic - Prix succeptibles d'être modifiés sans préavis - Promotions non cumulables

62, rue Gabriel Péri – 93200 Saint-Denis
Métro Saint-Denis Basilique–Téléphone: 42.43.22.78 – Télécopie: 42.43.92.70



Calamus

Essayez, par exemple, avec une laser ou une 9 aiguilles d'écrire sur les 5 premiers ou derniers millimètres d'une page A4. C'est une véritable gageure! Heureusement, *Calamus* permet de définir directement et, visiblement à l'écran ces marges physiques, en fonction de l'imprimante sélectionnée. Ainsi, l'utilisateur est sûr de ne pas prendre un espace de la feuille qu'il ne peut imprimer.

Pour *PPM*, ces marges ne sont pas automatiques. Ce défaut est compensé par une option permettant de créer automatiquement des colonnes multiples. Cette fonctionnalité, d'ailleurs présente sur bon nombre de logiciels de PAO, accélère considérablement le prototype de la page. Sur *Calamus*, il n'existe pas de fonction de multicolonnage automatique. Au lieu de créer directement les colonnes, elle se borne à placer des lignes d'aide indiquant les contours de ces dernières, mais sans les créer.

Mise en place des textes

Après avoir placé les différents éléments, nous importons notre texte issu directement d'un traitement de texte. Les deux produits reconnaissent divers formats : *Calamus* importe directement des textes au format ASCII, PKS Write, 1ST Word, Microsoft Write ou Word Perfect. Le format Rédacteur, pourtant également un produit Atari, n'est pas reconnu. *PPM*, quant à lui, offre des formats plus variés : ASCII, 1ST Word, Le Rédacteur, Word Perfect ou Word Writer.

C'est dans le domaine des polices de caractères que se situent les plus grandes différences entre les produits. *Calamus* utilise à l'écran et à l'impression des fontes vectorielles. Ce qui améliore considérablement la lisibilité d'un document à l'écran et offre un véritable WYSIWYG (on a véritablement sur imprimante ce qui est à l'écran). Cette qualité est particulièrement appréciée des maquettistes professionnels qui ont souvent besoin d'une grande précision. *PPM* utilise des polices bitmap (point par point) grossit artificiellement pour générer de grandes polices. L'effet obtenu est tout à fait inesthétique et oblige parfois à effectuer un montage approximatif. C'est ce que les américains nomment le WYSIMOLWYG : ce que vous voyez (à l'écran) est plus ou moins ce que vous obtiendrez (à l'impression). Cette laideur apparente n'influe en rien sur les possibilités théoriques d'impression du logiciel, d'autant que *PPM* utilise des polices vectorielles à l'impression. En revanche, cela offre l'avantage d'accélérer le réaffichage à l'écran d'une page, le calcul vectoriel demandant, quant à lui, plus de temps.

Ne pas oublier les graphismes

Dernière étape de notre petite composition, l'insertion d'images dans le

Le grand Livre de Calamus

Certains logiciels accèdent aux mêmes honneurs que les grands classiques issus du monde PC ou Mac. *Calamus* en fait partie. Ce livre s'adresse aux débutants, déçus ou déroutés par la documentation originale. Dans un style et une présentation un peu plus pédagogiques, l'auteur présente non seulement le logiciel, mais aussi certaines astuces, afin de bien réussir sa mise en page (choix de l'interlignage, de la fonte, création de gabarit, etc.) De la création du gabarit jusqu'à l'enrichissement graphique du document, toutes les étapes y sont. Ciblé totalement pour les débutants, ce livre leur apporte toute l'aide nécessaire pour la réalisation de leurs premiers documents.

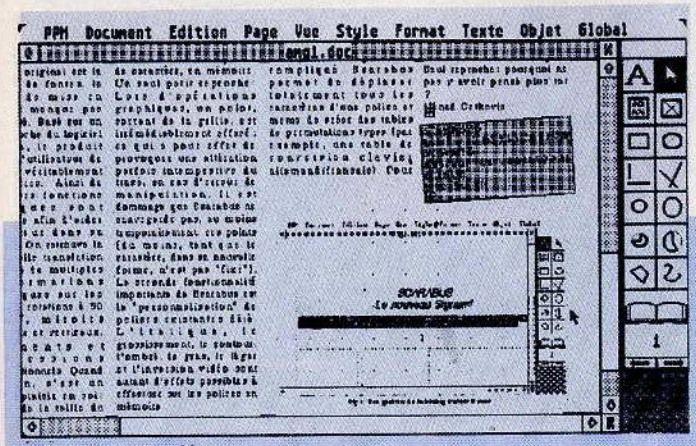
Edité par Micro Application
Prix : 199 F

Le point de vue d'un utilisateur

Compo Plus

Atari Magazine quelle est l'activité de Compo Plus et où êtes-vous situé?
Jean-Pierre Cailloux située au cœur de Paris, Compo Plus est une société de création et d'exécution de maquette et de photocomposition, la sortie sur bromure de texte pour magazine ou support publicitaire.
A.M. quel est votre équipement PAO?
J.P.C. nous avons entièrement fait confiance à Atari, car après différents essais, nous avons finalement acheté courant 89 un MEGA ST4, maintenant accompagné d'un autre MEGA ST4 et d'un MEGA ST2, ce dernier étant usuellement réservé au secrétariat.
A.M. avec quels logiciels travaillez-vous?
J.P.C. là également, nous avons fait des essais. Il n'est malheureusment pas possible d'acheter des logiciels à l'essai, aussi avons-nous dû nous contenter de démonstrations approfondies lors des différents salons PAO et chez certains revendeurs. Notre choix s'est porté vers le Rédacteur *pour la saisie des textes et vers* Calamus *pour la mise en page, après avoir hésité un moment avec* Publishing Partner.
A.M. pourquoi avoir opté pour *Calamus*?
J.P.C. différentes choses. D'abord, le WYSIWYG de très haut niveau du programme. Ensuite, la possibilité de l'interfacer avec des « tireuses » professionnelles, un point très important, car nos clients nous réclament souvent de la haute qualité. Enfin, Calamus *nous est apparu vraiment plus complet que* Publishing Partner Master. *Cependant,* Calamus *possède, à mon sens, deux défauts réels : sa lenteur et sa complexité. Nous pensions former toute notre équipe à la PAO, de manière à ce que chacun puisse exécuter le travail mais très vite, cela s'est avéré difficile : la période de formation au programme prenait trop de temps. Ceci nous a conduit à spécialiser deux personnes. Autre problème important, la lenteur du programme à l'affichage.* Publishing Partner, *quant à lui, était à la fois plus simple d'usage et plus rapide. Cela dit, je préfère un excellent programme un peu lent, comme* Calamus, *qu'un programme moyen mais rapide...*
A.M. êtes-vous tenté par l'achat d'une carte accélératrice?
J.P.C. oui, mais les cartes actuelles ne me séduisent pas car le gain paraît minime. En revanche, on parle d'une carte 68 020 en gestation aux USA. Si son prix s'avère raisonnable je serai preneur.
A.M. que manque-t-il à *Calamus*?
J.P.C. la gestion de la couleur. Dans nos activités de maquette, cela devient de plus en plus gênant. Ensuite, la gestion Postcript intégrale. C'est vrai que nous préférons en général le flashage avec l'intermédiaire de la laser SLM 804 pour tirer les roughs, mais j'aimerais bien avoir aussi un milieu de gamme en sortie.
A.M. pour conclure, quel est le principal atout, à votre sens, du couple *ST/Calamus*?
J.P.C. incontestablement, son rapport puissance/prix et non pas qualité/prix, comme on le dit trop souvent. Nous n'avons pas choisi cet équipement uniquement pour des raisons financières, mais parce qu'il nous semblait de loin le plus à même d'être rentabilisé. Le principal défaut, c'est un certain manque de finition professionnelle du matériel et du logiciel. Mon véritable espoir, pour l'avenir, est une version couleur de Calamus *qui puisse tourner, sans planter, sur le TT!*

Compo Plus
Photocomposition, maquette. Contact : Jean-Pierre Cailloux, directeur adjoint.



Publishing Partner Master

document. Ici, pas de surprise, les deux logiciels reconnaissent les grands standards du graphisme sur ST (Degas, GEM etc.) En revanche, sur la forme, les logiciels importent de manière différente. *PPM* gère les graphismes de deux façons : soit comme une fenêtre complète dont on ne veut extraire qu'une partie, soit comme un objet graphique que l'on peut redimensionner. Dans ce deuxième cas se pose le problème des proportions. En effet, il est nécessaire de respecter certaines contraintes sous peine de déformer l'image. C'est ce qu'effectue fort bien *Calamus*. Après avoir importé l'image, il est possible de demander un rendu idéalisé pour l'affichage ou bien pour l'impression sur l'imprimante selectionnée. Une fois cette taille idéale définie, on peut bloquer les proportions du graphisme et le réduire sans déformation et sans précaution préalable.

Impression et impressions

Aujourd'hui, les deux produits s'opposent fondamentalement dans ce domaine. Les deux produits proposent en commun une impression de qualité sur 9 et 24 aiguilles. Une sortie sur laser SLM 804 est également possible avec l'ensemble des produits. Mais c'est, dans le domaine de l'impression professionnelle, que les solutions retenues varient : *Calamus* fait appel à une sortie spécifique (et un boîtier original à se procurer en option) sur Linotronic. *PPM* se raccroche à une norme bien établie, Postscript. Si la solution *Calamus* permet un flashage plus rapide, la solution *PPM* est plus naturelle et directement exploitable sur des matériels professionnels autre que Linotronic. En réalité, l'élément primordial, qui détermine le choix de l'utilisateur professionnel pour un produit au détriment de l'autre, est fonction de la configuration matérielle existante, en raison des coûts relativement élevés de ces systèmes. Le dilemme est plus complexe pour ceux qui ne sont équipés d'aucun système. Il leur revient d'apprécier, selon leur besoin (et leurs finances), les défauts et les qualités des deux solutions proposées. Pour l'utilisateur particulier ou les applications semi-professionnelles, la solution offrant le meilleur rapport qualité/prix, reste l'imprimante laser Atari. Là aussi *Calamus* brille par sa rapidité d'éxécution de l'impression, mais *PPM* associé à *Ultrascript* offre des possibilités artistiques intéressantes.

L'impression sur 9 aiguilles reste un domaine qui, il faut l'avouer, passionne peu les deux éditeurs. Toutefois, *Calamus offre des rendus de grisés, des lettres et des graphiques très satisfaisant. PPM* « délire » un peu dans la représentation des grisés. Poutant, l'imprimante et le driver correspondent exactement. Seule une impression à l'aide d'*Ultrascript* corrige ce problème. De plus, les caractères manquent de précision dans leur représentation ! Mais nous sommes loin des hiéroglyphes obtenus, sur 9 aiguilles, à l'aide des premières versions de *PPM* !

Demain, l'avenir...

Les deux produits évoluent constamment, car ils connaîtront d'ici la fin de l'année d'importantes mises à jour. *Publishing partner Master*, en version 2 intègre des fontes vectorielles. Nous avons préféré *Calamus* pour la précision de ses affichages, son ergonomie (certes déroutante pour les débutants) et ses fonctionnalités qui rassurent sur les possibilités du logiciel. Toutefois, la solution Postscript et la simplicité de prise en main de *Publishing Partner Master*, nous semblent intéressantes.

Nénad Cetkovic

Designer Fontes

Pour Calamus® et Outline-Art®

95 Frs chaque fonte*

Une collection complète de polices de caractères réalisée avec l'éditeur de fontes Didot. Ces fontes sont surtout dédiées au titrage, à l'illustration ou au design. Elles supportent toutes les tailles, tous les styles sous Calamus® comme toutes les déformations sous Outline-Art®.

Des outils au service de votre imagination...

design
DESIGN DESIGN
DESIGN
DESIGN
DESIGN DESIGN DESIGN
DESIGN
DESIGN
DESIGN
DESIGN DESIGN
DESIGN
DESIGN
DESIGN

Cette liste n'est pas complète, catalogue sur demande (joindre une enveloppe timbrée au tarif en vigueur). Possibilité d'éditer vos propres polices, contactez-nous.

A.L.M.

A.L.M. – 1 Rue Pierre Dupont – 93200 Saint-Denis
Tél/Fax. 16(1)30.40.08.64

* une fonte peut comporter plusieurs déclinaisons comme le gras ou l'italique.
EN VENTE CHEZ TOUS LES BONS REVENDEURS

OUTLINE ART

Le dessin vectoriel sur ST

Calamus, à ses débuts, a souffert de quelques lacunes en matière de création graphique. Ces lacunes sont aujourd'hui comblées par l'apparition d'un module de graphisme vectoriel, intimement lié au célèbre logiciel de mise en page de DMC.

Il existe deux façons de dessiner sur micro-ordinateur : en « bitmap » et « vectoriel ». Reposant sur des concepts forts différents, ces deux domaines ont bien sûr eux leur pour et leur contre. Sur Atari ST, le graphisme vectoriel n'existait pas avant l'apparition d'*Outline Art*, spécialement conçu comme un outil de PAO.

Bitmap et vectoriel

Le graphisme bitmap c'est, en gros, le graphisme « avec des petits points » : selon la disposition des points, on reconnaît ou non dans l'image la représentation de quelque chose. Une image vectorielle, au lieu d'être définie par les points qui la composent, l'est par des formes géométriques de différents types qui, combinées entre elles, constituent l'image. Ces formes sont codées, non pas en coordonnées absolues (qui seraient liées alors à l'écran ou au système de sortie papier), mais en coordonnées relatives.

Prenons l'exemple le plus simple : la ligne droite. En bitmap, la ligne va être une suite de points alignés, parfois « en escalier » si la ligne est de travers. En vectoriel, le programme ne va considérer que les extrémités de départ et d'arrivée de la ligne. On y associe un code indiquant qu'entre ces deux points-là, il faut tracer une ligne droite. Si cette information est exploitée sur un écran de 640 par 400 points, on verra des petits escaliers. Si elle est utilisée pour envoyer l'image de la ligne sur une Linotronic 300, il faudra une loupe sacrément puissante (un compte-fils) pour voir les escaliers! Bien sûr, un programme de dessin vectoriel ne se contente pas de faire des traits droits...

L'écran de travail

Outline Art fonctionne sur tout Atari ST avec un méga octet de RAM minimum et en monochrome uniquement. Un disque dur est recommandé. L'interface utilisateur est constituée d'une fenêtre GEM, d'un panneau d'icônes et d'un menu déroulant. La fenêtre de travail (figure 1) est pourvue d'une grille qui peut soit servir de repère visuel, soit servir de guide pour le positionnement régulier des points d'une forme. Elle est entièrement paramétrable (en X et en Y) au centième de millimètre et peut être rendue invisible. Les coordonnées du curseur sont affichées en permanence, encore au centième de millimètre.

Il y a deux façons différentes de zoomer sur une partie de l'image :

– en « automatique », et dans ce cas c'est le coin en haut à gauche de la zone de travail qui est grossi,

– en définissant un cadre autour de la zone qui vous intéresse ; elle s'étend alors à toute la fenêtre de travail.

De façon générale, on peut dire que les icônes sont très bien réalisées et clairement lisibles pour l'utilisateur, ce qui est loin d'être un luxe car, comme nous allons le voir, le dessin vectoriel n'est pas une chose simple...

Les objets

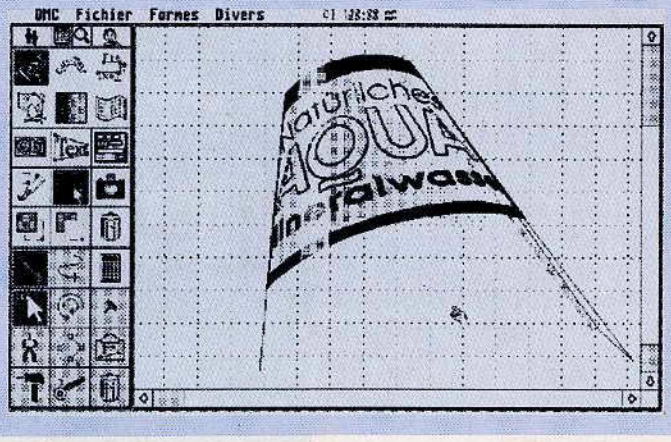
Les icônes (et les outils leur correspondant) sont répartis en trois catégories : choix des types d'objets, traitement des objets et traitement des chemins. Il y a six types d'objets différents, eux-mêmes répartis en deux catégories, « texte » et « forme ».

« Texte orienté » est le premier type d'objet. Il s'agit simplement d'afficher du texte vectoriel, c'est-à-dire utilisant en fait les fontes vectorielles de *Calamus* (on peut charger n'importe laquelle). Ce texte peut être orienté dans n'importe quelle direction, donnée en degrés, à l'intérieur d'un cadre défini par l'utilisateur à la souris. La taille du texte (hauteur et largeur) peut dépendre directement de la taille du cadre, ou être paramétrée de façon absolue par l'utilisateur. Il en va de même de l'espacement entre les caractères (mais une fonction permet aussi d'obtenir un espacement constant entre le centre de chaque caractère, sans tenir compte de leur largeur) ou entre les mots, la justification et la trame ou le contour du texte. La trame peut même être une trame dégradée, du plus bel effet, paramétrable en pourcentage de départ et d'arrivée. On peut donner une inclinaison à chaque caractère par rapport à la ligne du texte, et même générer un effet d'italique paramétrable en degrés, jusqu'à 45 degrés dans les deux sens.

« Texte circulaire » est le deuxième type. Son utilisation est en tout point semblable à celle de texte orienté, mais ici le texte épouse une forme circulaire, qui peut être un cercle ou une ellipse et, dont les points de départ et d'arrivée peuvent être définis en degrés. Le texte peut être réparti dans un sens ou dans l'autre, à l'intérieur ou à l'extérieur de la forme circulaire.

« Texte sur chemin » permet de faire suivre au texte une forme entièrement définie par l'utilisateur, qui peut être constituée aussi bien de courbes que de lignes brisées (je parle de la forme, pas de l'utilisateur). Les trois types d'objets « texte », utilisent la même boîte de paramétrage (figure 2). Elle permet d'entrer des textes longs de 140 signes, ce qui est largement suffisant pour les manipulations les plus ambitieuses. Une fonction supplémentaire de la boîte d'édition et de paramétrage de texte permet de travailler avec une très grande précision l'espacement des caractères (l'interlettrage).

Parmi les objets du type « forme », il y a tout d'abord le chemin. C'est une forme vectorielle, tracée à la souris, qui peut être un polygone composé de



INFORMATIQUE

ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax: (1) 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
Fax: 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 37
Fax: 62 27 10 97

ATARI

PROMOTION DU MOIS

520 STE
étendu 1Mo
3990F

520/1040 STE

Unité centrale + 15 jeux originaux + 10 disquettes + 20 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)

Livré avec la Basic OMIKRON

520 ~~3490 F~~ 1040 ~~4490 F~~

520/1040 STE

Couleur

Unité centrale + 15 jeux originaux + 20 disquettes + 30 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)
+ moniteur couleur SC1425/1224 livré avec le Basic OMIKRON

520 ~~5490 F~~ 1040 ~~6490 F~~

520 STF étendu à 1Mo
NC

SM124 occasion
790F

Disque dur 30 Mo
3990F

Souris ATARI
290F

P.A.O.

Un domaine où la compétence ne s'invente pas !

Station P.A.O. complète à partir de 34275F TTC
(SOIT 28900F HT)
(unité centrale M2GA S14 + imprimante laser + disque dur + Le Rédacteur + Timeworks + 2 journées de formation + maintenance sur site d'un an)

Livré avec Calamus ou Publishing Partner au choix

Gamme ATARI PRO

MÉGA ST1 Mégapage	*6450F*
MÉGA ST1 Mégapage avec disque dur	*9450F*
MÉGA ST2 Mono	*11200F*
MÉGA ST4 Mono	*14500F*
STACY	*NC*
MEGAPAGE ST	*6490F*
PORTFOLIO (+ le gd livre du portfolio)	*2990F*
Interface parallèle	*490F*
Interface série	*690F*
Beecard Ram 32 KO	*690F*
Beecard Ram 64 Ko	*990F*
Beecard Ram 128Ko	*1490F*

EXTENSIONS

Nous avons les meilleurs prix du marché. Comparez !

STE	STF
520 à 1Mo 690F	520 à 1Mo 690F
520 à 2,5 Mo 1790F	520/1040 à 2Mo 2790F
520 à 4Mo 4690F	520/1040 à 4Mo 4990F

Toutes nos extensions sont garanties 5 ans et faciles à installer

Lecteur et Disque Dur

Lecteur interne ATARI 3"1/2 -> 850F
Lecteur externe ATARI 1/2 -> 990F
Lecteur externe ATARI 5"1/4 1700F
Atari Mégafile 30 -> 3990F
Atari Mégafile 60 -> 6990F
Atari Mégafile 44 -> 8490F
A590 (20 Mo AMiga) -> 4990F

DISQUETTES

3"1/2 DFDD->6,5F pièce
en JVC 10F les 10

520/1040 STF
Il nous en reste encore
Téléphonez-nous !

Logiciels Musicaux

Educatifs
Euridyce 600F
Orphée 600F
Dictée musicale 420F
Clé de Sol 420F
Live teach'in system

Echantilloneurs
ST Replay 790F
Master sound 490F
Quartet
FM Melody 790F
Studio conceptor 795F

Séquenceurs
Pro 12
Pro 24
Créator
Notator
Cubase

Nouveautés ATARI

Gestock 90	1490F
Supercharger (émulateur Pc)	2990F
Spectre (émulateur Mac)	4480F
Souris sans fil	895F
Pack Vidi ST	1990F
Handy scanner type 10	2990F
Dali	590F
ZZ-Volume	NC
DynaCadd	NC
Out Line Art,	NC
Scarabus, Script ...	NC

Console Ordinateur

800 XL

+ 1 super joystick

~~249 F~~

Centre de compétences

Chacun des éditeurs cidessous a désigné ULTIMA comme centre de compétences. Un sérieux gage de professionnalisme!

ATARI, Human Technologies, Upgrade Editions, Steinberg, C-Lab, JCD, Micro Application, A.L.M., Application System,...

STACY

LE PORTABLE ATARI EST DISPONIBLE !

Imprimantes

STAR

LC10	1890F	120D	1490F
LC10 couleur	2490F	Swift 24	3990F
LC2410	2990F		
LC15	3990F		
Laser LP8	1899OF		
LC2415	5490F		

Citizen

ATARI

Laser SLM804 13500

SEIKOSHA

SP180 1490F

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:
Signature:

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables

Total ttc

Articles dans la limite des stocks disponibles

Facilités de paiement en plusieurs mois sans intérêt, cédit Cetelem, carte bleue, carte Aurore, Leasing

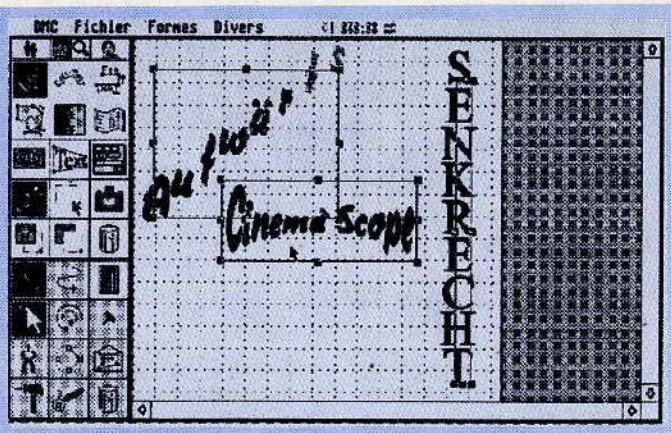
Remise spéciale étudiants, enseignants, comités d'entreprise, écoles, universités, militaires...

SAV
RÉPARATION RAPIDE
MATÉRIEL GARANTI
OU HORS GARANTI
Possibilité de reprise de votre ST

DOM TOM
L'EXPORT ON CONNAIT!
RAPIDITÉ ET FIABILITÉ
Prix spéciaux à nos amis des Dom Tom (particuliers, entreprises, revendeurs, comités d'entreprise...)

JOURNÉE SPÉCIALE INFORMATIQUE MUSICALE EN NOS MAGASINS DE LILLE ET DE TOULOUSE LE SAMEDI

VENEZ DÉCOUVRIR LE



lignes brisées ou de courbes déformables à volonté, notamment par déplacement des tangentes ou par déplacement individuel des points de flexion (les courbes de Bezier). Un outil permet même d'optimiser une forme, c'est-à-dire de placer les points de flexion dans une position telle que toutes les courbes de la forme sont placées de la façon la plus fluide les unes par rapport aux autres. Un objet de ce type peut rester un objet graphique pur et simple, mais peut également servir de guide pour du texte qui suit alors les contours de cet objet.

L'objet dit « dégradé » permet de définir des formes remplies à l'aide d'une trame dégradée qui est paramétrable en pourcentage de départ et d'arrivée, en sens du dégradé (un dégradé peut aussi partir du centre vers les bords) et en épaisseur de zones de dégradé. Ceci permet d'avoir non seulement une progression régulière dans les nuances de gris, mais également dans l'importance de la surface de ces zones.

Enfin le dernier type d'objet, dit « chemin de contrôle », permet de déformer d'autres objets qui vont suivre sa forme (et non ses contours, comme dans le cas du chemin).

Traitement des objets

Un objet peut être installé dans le plan de travail soit avec des coordonnées absolues, soit dans un cadre défini à la souris par l'utilisateur. Un tel cadre permet ensuite de déplacer l'objet (ou les objets, puisque la sélection multiple est permise), de le déformer en largeur, hauteur, ou largeur et hauteur simultanément. Un objet peut être copié, de façons multiples si besoin est, en incrémentant les déplacements des copies en X et en Y à volonté, voire en modifiant la trame de l'objet au fur et à mesure des copies. Un objet peut passer devant les autres ou derrière eux (il en va de même en mode copie). Enfin, une petite poubelle rappelant fort celle du GEM permet la suppression d'objets. Les autres fonctions de traitement d'objets sont assurées par un outil aux capacités fantastiques : la calculatrice. Celle-ci permet des déformations, rotations, transformations d'objets quasi infinies, mais nécessitera pour être bien utilisée un sérieux apprentissage, voire de bonnes connaissances en maths. Fort heureusement, des fonctions toutes prêtes sont déjà fournies, permettant entre autres la déformation cylindrique ou sphérique. L'outil de copie peut également profiter des fonctions offertes par la calculatrice ; les fonctions élaborées à l'aide de la calculatrice peuvent être sauvées sur disque.

Traitement des chemins

Les outils de traitement des chemins permettent leur création, l'ajout ou la suppression de points dans un chemin, la modification et la déformation, le changement du sens de rotation, l'arrondissement, la suppression de chemins entiers et leur stockage dans un presse-papier.

Un outil supplémentaire, la punaise, permet de définir un point de fuite pour des rayons partant des points d'un chemin pour, par exemple, réaliser des effets de perspective dans de la typographie (mais il ne s'agit que d'un effet graphique, n'allez pas croire que Outline calcule en 3D !). Toutes ces manipulations se font à la souris et s'il est un peu difficile au début de se repérer dans les différents modes de travail, avec un peu de pratique on peut parvenir à des résultats saisissants. Une bonne quantité d'exemples est fournie sur la disquette, et une partie didactique, incluse dans la documentation, permet de s'initier par la pratique au maniement de tous les outils.

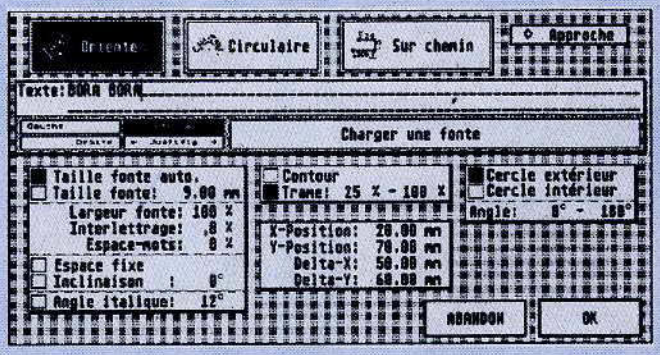
Des défauts?

Outline Art en a. Peu, il faut le reconnaître, car de façon générale non seulement les outils disponibles sont remarquables d'efficacité, mais ils sont extrêmement complets et pratiques d'utilisation. Il y a tout de même de petites critiques à formuler. Tout d'abord, le manque qui se fait le plus cruellement sentir est celui de fonctions d'annulation : pas de [Undo]. Bien sûr, un texte-objet peut être édité après coup sans modifier ses autres paramètres, mais que dire d'un objet graphique? Même s'il est déformable à volonté, une modification inopportune risque parfois d'être irréversible si la position d'origine d'un point est difficile à retrouver ou si de nombreux points ont été déplacés simultanément. Un autre défaut, lié à l'interface utilisateur, tient au fait qu'aucune fonction n'est doublée au clavier. La preuve est faite depuis longtemps maintenant que c'est une qualité presque incontournable en matière de convivialité ; il est dommage de voir un logiciel aussi bien pourvu en puissance et aussi bien présenté négliger ce petit détail. Le dernier défaut est l'impossibilité de charger une image bitmap qu'il eût été possible de vectoriser « à la main » par un système de calque (comme sur *Didot* par exemple).

La méthode du dessin vectoriel est en effet si délicate et si technique qu'une telle aide est presque indispensable.

Vocation

Le dessin vectoriel est en effet une chose assez difficile, car bien plus conceptuelle qu'intuitive. Avant d'aborder la réalisation d'une forme, il faut, un peu comme en modélisation 3D, penser au départ au meilleur moyen d'y aboutir. Il faut alors faire preuve de beaucoup de logique et de méthode, dans une approche très géométrique du problème, ce qui est extrêmement différent de l'attitude à adopter pour le dessin bitmap. *Outline Art* ne pensera pas cette méthode à votre place, mais automatisera grandement tout ce qui peut l'être dans votre travail. On peut remarquer que la vitesse d'affichage est tout à fait honorable, et que le rafraîchissement de l'image se fait très proprement, ce qui n'est pas toujours forcément évident dans les logiciels de graphisme vectoriel.



Bien plus qu'un logiciel de dessin artistique vectoriel, *Outline Art* s'avère être un outil de complément très puissant pour une approche de la PAO plus artistique.

Bruno Bellamy

3615
ATARI
code
DIA

LE PACK CADEAU AMIE
10 logiciels de jeu
1 super manette de jeu
1 tapis souris
10 disquettes vierges
100 logiciels du Domaine Public

AMIE LE PRO.

LE PACK CADEAU MEGAPAGE
Logiciel LE REDACTEUR
+ Logiciel
TIME WORK PUBLISHER

LES PRIX INDIQUÉS SONT CALCULÉS REMISES DÉDUITES

ATARI ST

PROMO
520 STE
+ PACK CADEAU
3 490 F

PROMO
520 STE
+ MONIT. COUL. SC 1425
+ PACK CADEAU
5 490 F

PROMO
520 STE
+ 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 490 F

PROMO
520 STE
+ MONIT. COUL. SC 1425
+ 100 DISQUETTES 3" 1/2
5 490 F

ATARI MEGA ST

PROMO
MEGA ST1
+ 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
5 290 F

PROMO
MEGA ST1
+ MONIT. MONO SM 124
+ Pack cadeau MEGAPAGE
6 490 F

PROMO
MEGA ST4
+ 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
13 500 F

PROMO
MEGA ST4
+ MONIT. MONO SM 124
+ Pack cadeau MEGAPAGE
14 700 F

EN MARS

Super promo sur les périphériques

de – 10 % à – 30 %

PÉRIPHÉRIQUES

LECTEURS EXTERNES	– 15 %	**DIGITALISEURS D'IMAGE**	– 15 %
3" 1/2 externe	840 F	PRO 89	2 400 F
5" 1/4 externe	1 430 F	VIDI ST	1 790 F
DISQUES DURS	– 15 %	**DIGITALISEURS DE SON**	– 10 %
Méga file 30	3 990 F	ST REPLAY 4.0	620 F
Méga file 60	6 540 F	PRO SOUND	580 F
Méga file 44	8 000 F		
MONITEURS	– 15 %	**EMULATEURS**	– 10 %
Monochrome SM 124	1 200 F	PC SPEED	2 240 F
Couleur SC 1425	2 200 F	SUPER CHARGER	2 690 F
Multisyne EIZO	4 990 F	MAC SPECTRE GCR	4 040 F
		MAC ALADIN	2 240 F
TABLETTES GRAPHIQUES	– 10 %	**SCANNERS**	– 10 %
PRINT CRP A4	4 040 F	PRINT TECHNIC	4 940 F
PRINT CRP A3	7 640 F	HANDY SCANNER	2 690 F
DIVERS	– 15 %		
SOURIS ANKO	330 F	TUNER TECH	1180 F
TRACK BALL	390 F	SOURIS BMC	895 F

IMPRIMANTES – 12 %

CITIZEN		**EPSON**	
120 D	1 490 F	LX 800-400	2 370 F
SWIFT 24	3 990 F	LQ 500-400	3 510 F
MANNESMAN TALLY		**COMMODORE**	
MT 81	1 540 F	MPS 1230	1 400 F
STAR		MPS 1500 couleur	2 200 F
LC 10	1 750 F		
LC 10 Couleur	2 190 F		
LC 24-10	2 990 F		

CONSOMMABLES ET ACCESSOIRES – 15 %
DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : **5,50 F** l'unité
par 50 : **5,90 F** l'unité
par 10 : **6,40 F** l'unité

LOGICIELS

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE – 12 %

ARMADA	310 F
BAD COMPANY	230 F
BOMBER	290 F
CHAMBERS OF SHAOLIN	220 F
CHAOS STRIKE BACK	250 F
ESS	280 F
INDIANA JONES AVENTURE	280 F
INTRUDER	240 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	250 F
OPERATION THUNDERBOLT	190 F
TANK SHERMAN M4	240 F
ULTIMA V	280 F
IRON LORD	250 F
AUSTERLITZ	270 F
SPACE HARRIER II	190 F
DRAKKEN	280 F
BLOOD WYCH DATA CHOK	170 F
GREAT COURT	260 F
BAT	350 F
ENTREPRISE	200 F
TWINWORLD	230 F

COMMANDEZ 43.57.48.20

LES Plus d'AMIE

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.48.20**
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.89**
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	**43.57.96.18**
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	**43.38.18.09**
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	**43.57.82.05**
OCCASION		**43.38.46.40**
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.42.50.42**
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	**(16) 91.47.74.11**

BOITES DE RANGEMENT - 15 %

Pour 40 disquettes 3" 1/2, avec clé	63 F
Pour 90 disquettes 3" 1/2, avec clé	85 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____ TÉL _____
MON ORDINATEUR _____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE
DATE D'EXPIRATION
DATE _____ SIGNATURE

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR - AM 3-90. RC 86 B 2526.

LES EDITEURS D'IMAGES
Vive l'image !

Après le choix de fontes de caractères, vient tout naturellement l'enrichissement des textes par l'image. Afin de pouvoir utiliser la haute définition des images obtenues par digitalisation que les logiciels de dessin classiques ne peuvent pas gérer, il était nécessaire de créer de nouveaux outils graphiques.

ZZ-Lazy Paint de **Human Technologies** et *Image Partner* d'**Upgrade Editions** font partie de cette nouvelle génération de logiciels de dessin. Avant tout, leur but est plus de permettre la modification d'images obtenues par digitalisation que la réalisation de dessins en haute résolution (jusqu'à 300 D.P.I.) même si cette option n'est pas absente de ces deux produits.

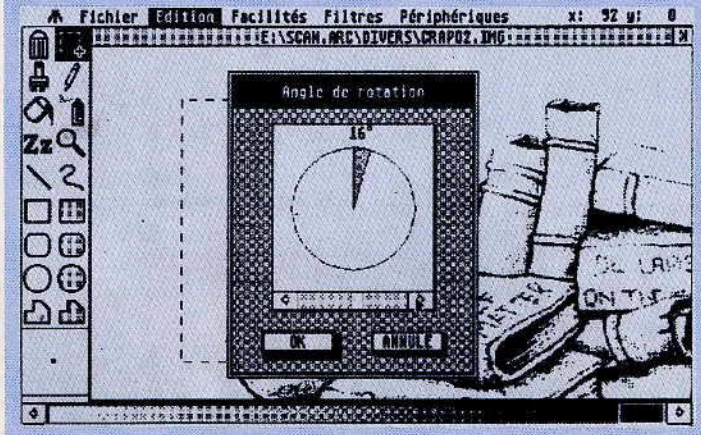
Premier contact

ZZ-Lazy Paint comprend une disquette et un manuel d'une centaine de pages où sont décrites toutes les possibilités du programme. L'ensemble d'*Image Partner* est sur deux disquettes et le tout fourni dans un classeur contenant le manuel. La première différence apparaît lors de la prise en main de ces deux logiciels : le bureau. Celui de chez *Image Partner* fait grand cas des menus d'icônes et des menus « Pop Up », alors que *ZZ-Lazy Paint* apparaît plus classique et dépouillé. En effet, sous *Image Partner*, la sélection d'une fonction peut se réaliser de trois façons : par le biais du menu d'icônes situé sur la gauche de l'écran, par le menu ou par une séquence de touches. Le logiciel est complexe car la sélection d'une option entraîne dans la plupart des cas l'apparition d'un menu complémentaire sous la forme d'un menu d'icônes, d'une boîte d'alerte ou d'un menu « Pop Up ». Sous *ZZ-Lazy Paint*, seuls les outils généraux sont présents en temps qu'icônes à la gauche de l'écran. Les autres fonctions du logiciel sont accessibles par le menu ou par une séquence de touches.

Le mode dessin et modifications

Les deux programmes permettent le dessin à main levée, ainsi que le travail d'images numérisées. Dans *ZZ-Lazy Paint* et *Image Partner* les outils de programmes de dessin sont classiques : un crayon (très utile pour les modifications au point près en mode loupe), un pinceau, un aérographe, une gomme, une loupe, un sélecteur et un choix diversifié de trames, des formes géométriques préprogrammées (cercles, ellipses, polygones vides ou remplis), un mode trait, un mode texte (utilisant des fontes GDOS), une fonction couper-coller mais aussi des fonctions moins fréquentes comme :

– le chargement et la sauvegarde de l'image dans de nombreux formats (Degas, Gem, IMG, IFF ainsi que ZZ-Rough pour *ZZ-Lazy Paint* et GIF, TIFF, Mac Paint et Print Master pour *Image Partner*),
– la possibilité de choisir la taille de l'image en pixel (pour *ZZ-Lazy Paint*) et en cm ou en points par pouce (pour *Image Partner*) ainsi que sa résolution (75, 100, 200 et 300 D.P.I. pour *ZZ-Lazy Paint*, paramétrable pour *Image Partner*),
– la possibilité de tracer des courbes en B-Spline (dans les deux logiciels) ou en courbes de Bézier (pour *Image Partner* seulement),
– une vue pleine page doublée, pour *Image Partner*, choisir la visualisation d'une partie de l'image en cours grâce à un système astucieux d'icônes mêlant le positionnement de la fenêtre d'édition à la sélection du rapport de grossissement de la loupe. Seul *Image Partner* permet le travail sur l'image en mode pleine page, *ZZ-Lazy Paint* n'admet que sa visualisation. Ceci représente un handicap de taille pour *LIZZ-Lazy Paint* car il rend impossible la découpe d'un bloc de la taille de l'image entière et la capture de grands détails parfois délicats,
– un mode bloc particulièrement performant donnant accès à de nombreux effets spéciaux comme l'inversion de couleur, un mode miroir vertical et horizontal, une rotation de l'image au degré près (ou au dixième de degré pour *Image Partner*), la possibilité d'incliner horizontalement ou verticalement le bloc découpé, de transformer les traits en contours ou de les épaissir ainsi que la sauvegarde du bloc pour un usage ultérieur. Ce mode de capture de bloc est doublé, sur *Image Partner*, par un mode « Lasso » très pratique lors de la découpe et du collage d'éléments à contours irréguliers.



Choix d'un angle de rotation de l'image sous ZZ Lazy Paint

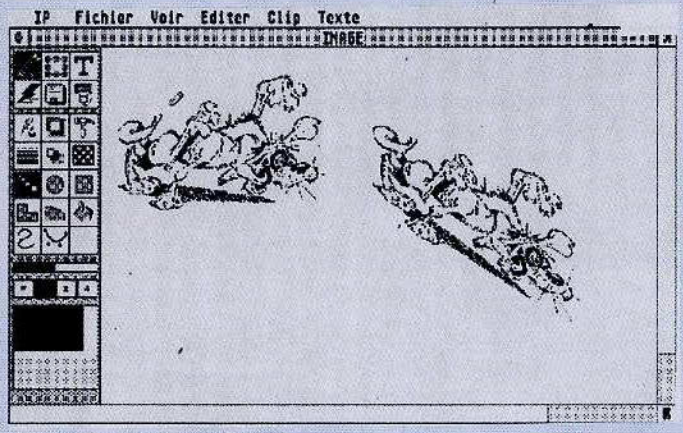
Petit glossaire

D.P.I.
(Dot Per Inch)
Point par pouce. Unité de résolution des images numérisées.
B-Spline
Outils permettant le tracé de courbes complexes par le placement de quelques points appelés points de contrôle.
Courbes de Bézier
Une courbe de Bézier comporte automatiquement 4 points de contrôle tandis qu'une B-Spline peut en comporter beaucoup plus (16 pour *ZZ-Lazy Paint*, jusqu'à 32 pour *Image Partner*).

Les particularités

La première particularité d'*Image Partner* est de posséder quatre modes d'utilisation donnant chacun accès à un menu d'icônes spécifiques :
– un mode « FLASH » dans lequel tous les outils de dessin précités et une fonction « UNDO » sont disponibles mais, où la zone de travail est limitée à l'écran visible,
– un mode « DESSIN », plus pauvre que le mode « FLASH », qui ne permet pas l'« UNDO » mais accepte d'opérer sur l'ensemble de l'image,

– un mode « CLIP », donnant accès à la sélection et à la modification des blocs ainsi qu'au chargement d'images ou de blocs préalablement découpés dans une zone clip sélectionnée à l'écran. L'insertion dans cette zone peut être réalisée en conservant ou en ignorant les proportions de l'image afin d'obtenir aisément des effets de distorsion. En outre, La possibilité sous ce mode de pouvoir obtenir des informations (taille, résolution, dimensions et vue réduite de l'image!) sur des images stockées sur disque est particulièrement appréciable,
– enfin, un mode « SCANNER » que nous verrons plus loin.



Déformation sous Image Partner

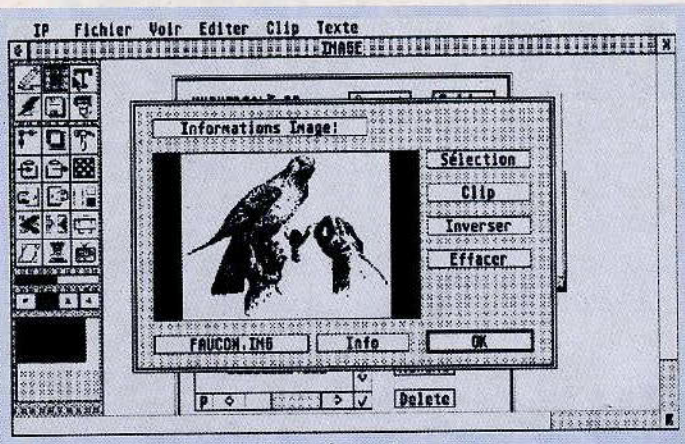
La deuxième particularité de ce programme est l'utilisation du disque pour stocker certaines informations lors de la modification d'une image. *Image Partner* peut donc lire ou écrire pendant un travail. Ce qui le ralentit nettement s'il est utilisé sans disque dur. L'originalité de *ZZ-Lazy Paint* réside, elle, dans sa simplicité d'emploi (il ne possède qu'un seul niveau de menu et toutes les modifications apportées peuvent être annulées par l'utilisation de la fonction « UNDO »), sa rapidité (pas d'accès disque intempestif lors de l'utilisation) et ses options « Déparasitage » et « Filtre ». Le déparasitage s'avère très utile pour éliminer les imperfections de l'image (trous dans des plages noires ou points isolés sur une surface blanche) résultant d'erreur de numérisation, très fastidieux à réaliser à l'aide de la loupe et de la gomme. Le filtrage, quant à lui, permet de faire subir à l'image un traitement complexe en vue de l'améliorer. Toutefois, cette dernière fonction est peu détaillée dans le manuel car son emploi se révèle complexe et ne permet pas l'erreur quand elle est appliquée à l'ensemble de l'image.

Le mode Scanne

ZZ-Lazy Paint et *Image Partner* peuvent tous deux piloter un scanner Canon IX12 (ou IX12F) muni de son interface compatible Atari (l'ensemble scanner et interface sont commercialisés sous le nom de *ZZ-Scan* par **Human Technologies**). Bien que cette option soit présente dans le menu d'*Image Partner* (elle comporte un menu d'icône complet!), on n'en trouve curieusement pas trace dans le manuel du programme. Heureusement, celui de *ZZ-Lazy Paint* nous renseigne sur ses possibilités (le contraire serait malheureux car il est livré de base avec le *ZZ-Scan* comme utilitaire de capture et de modification d'image). Sous cette option, il est possible de choisir la résolution de l'image à numériser ainsi que le mode de numérisation. Une fois ces choix réalisés, il suffit de lancer la numérisation et une représentation réduite de la page digitalisée apparaît à l'écran. Il est alors possible à l'aide de la souris de dimensionner une fenêtre, de la placer sur cette image et de lancer la digitalisation. L'image capturée est affichée sur l'écran de travail du programme.

L'impression

ZZ-Lazy Paint permet l'impression sur imprimante laser (Atari ou Postcript) ou matricielle. Les seuls choix proposés étant le driver de l'imprimante choisie et la présentation de l'image sur la page (portrait ou paysage). Plus développé sur ce point, *Image Partner* possède un programme annexe, IMPRIME.PRG, utilisant GDOS. Ce programme donne accès à de nombreuses options supplémentaires comme la gestion d'une liste d'attente offrant l'impression automatique de plusieurs images consécutives, le choix du format du support utilisé, l'optimisation de la taille de l'image imprimée en fonction du format choisi et la justification de l'image imprimée sur la page. Ce programme peut être appelé à partir du programme principal ou utilisé indépendamment. Cette dernière solution est à préférer en l'absence de deuxième lecteur ou de disque dur car elle accélère le temps d'impression en évitant de changer continuellement les disquettes dans l'unique lecteur.



Interrogation d'une banque d'image (Image Partner)

Bien que concurrents, ces deux produits peuvent séduire des clientèles très différentes. *ZZ-Lazy Paint*, pour un prix relativement modique (rien n'est donné dans l'univers de la PAO!) permet d'obtenir des résultats saisissants tout en conservant une souplesse d'emploi. Plus onéreux, plus complexe mais plus puissant, *Image Partner* ravira ceux qui désirent travailler en profondeur sur les images numérisées et qui ne sont pas effrayés par l'apprentissage.

François Lejoyeux

Image Partner
Diffusé par Upgrade Edition
Prix : 1 490 F TTC
ZZ Lazy Paint
Diffusé par Human Technologies
Prix : 995 F TTC

PASSIONNE? RADIN?
T E L
TELECHARGEZ DES CENTAINES DE LOGICIELS GRATUITS
3 615 ATARI

LES EDITEURS DE FONTES

De sacrés caractères

Les fontes de caractères distribuées par les éditeurs ne suffisent plus à l'utilisateur accompli. Les programmes éditeurs de fontes sont là pour permettre aux plus hardis d'entre eux de remanier les fontes possédées ou d'en façonner d'autres adaptées à l'usage désiré.

A la différence de l'univers Mac où tous les programmes partagent un système unique mêlant fontes Bit Map pour la représentation à l'écran et fontes vectorielles (Postcript) pour l'impression laser, l'univers Atari s'est développé différemment avec une pléthore de systèmes non identiques rendant incompatibles ces derniers entre eux.

Deux conceptions s'affrontent. La représentation Bit Map dans laquelle chaque lettre est décrite par un ensemble de points (donc une image) et la représentation vectorielle pour laquelle une lettre est un ensemble de courbes et de droites (donc un ensemble de fonctions mathématiques). Chacun de ces systèmes possède des avantages et des utilisateurs inconditionnels.

Le gros avantage de l'utilisation de fontes Bit Map est la rapidité de leur affichage à l'écran et de leur impression, puisque celle-ci ne nécessite aucun calcul de la part de l'ordinateur. Le revers de la médaille est que toutes les tailles de fonte utilisées doivent être présentes sur le disque de travail et que ces fichiers prennent d'autant plus de place que les tailles sélectionnées sont importantes. En utilisant une taille de fontes différente de celles possédées, les caractères sont affichés à l'écran grâce à une approximation (pas toujours heureuse) à partir de la taille la plus proche possédée et dans le pire, la sélection est impossible. Il est aisé alors de comprendre l'utilité d'un éditeur de fontes dans ce cas : outre le fait de pouvoir aider à la conception de nouvelles fontes, celui-ci permet de reprendre des anciennes et de les retravailler pour les obtenir dans une taille désirée. GDOS, qui est employé par bon nombre de programmes sur ST (*Timeworks Publisher, Fleet Street*, ect.), utilise un système de fontes Bit Map.

Les fontes vectorielles offrent l'avantage de donner accès à une multitude de tailles différentes pour un seul fichier de fontes présent sur le disque de travail. En effet, le programme, à l'aide des équations décrivant chaque caractère, calcule en permanence la représentation graphique des lettres employées afin d'avoir à l'écran une présentation soignée et lisible des textes mis en forme. De plus, la nature même de ces fontes permet de leur appliquer des transformations souvent spectaculaires comme incliner un texte sous un angle quelconque, lui faire épouser le méandres d'une courbe ou lui appliquer des déformations multiples et variées le tout sans perte de définition.

Le gros défaut de ce système est que le calcul des représentation écran demande un temps non négligeable et qu'il allonge singulièrement le temps de raffraîchissement de l'écran lors de l'inspection des documents. Calamus est pour l'instant le seul programme sur ST à appliquer cette méthode.

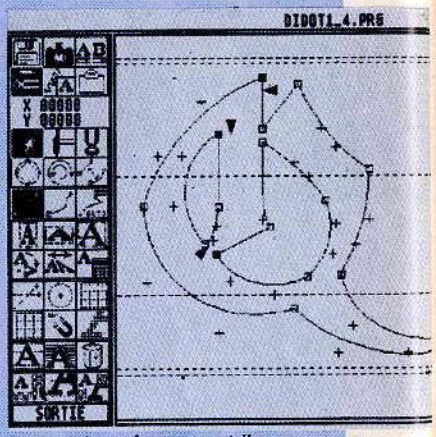
Certains programmes comme *Publishing Master* utilisent un système mixte Bit Map/Postcript. Il semble toutefois que le tout vectoriel semble s'imposer sur ST car des versions de GDOS, de *Publishing Master* et de *Fleet Street* utilisant ce système seraient en cours de développement.

Fontz! et GDOS

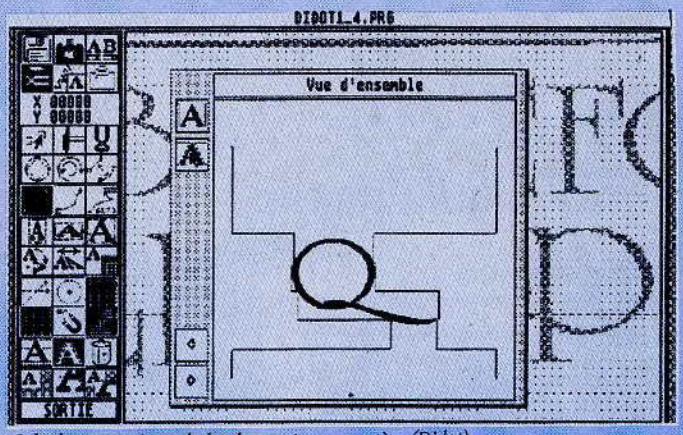
Fontz! est un programme dédié à l'édition de fontes GDOS, donc Bit Map. Sous *Fontz*, la fonte à modifier ou en cours de développement apparaît en haut de l'écran sur une bande que l'on peut faire défiler grâce à la souris. La sélection d'une lettre par la pression d'une touche du clavier ou par la saisie de son code par le menu permet d'en obtenir une représentation agrandie sur une grille dans la partie basse de l'écran. Plusieurs outils sont disponibles pour dessiner ou modifier la lettre en cours. Un ensemble de courbes-type (cercle et disque et arc de cercle passant par deux ou trois points, ligne, contour de boîte ou boîte pleine) pouvant être tracé en couleur noire (dessin) ou blanche (gomme) permettent de réaliser rapidement l'ébauche de la nouvelle lettre. L'étape suivante consiste à corriger le travail précédent en rectifiant point par point le tracé obtenu. Le dessin est grandement facilité par l'utilisation de la fonction « Couper/Coller » permettant de récupérer des morceaux de caractère déjà présents par ailleurs et les nombreuses possibilités de translation, de rotation et de miroir permises par le programme.

En outre, *Fontz!* permet de tracer automatiquement la représentation d'une fonte dans une taille différente (harmonieusement de 6 à 128 points ou suivant un facteur de proportionalité paramétrable en hauteur et en largeur) et de l'adapter à la résolution d'un périphérique quelconque tel que des écrans basse, moyenne et haute résolution ou un fichier `SLM804.SYS` (prévu pour l'imprimante laser Atari). Cette fonction ne donnant pas toujours des résultats fantastiques, surtout si on passe d'une taille extrême à l'autre (et celà surtout dans le cas d'une réduction d'échelle), il sera nécessaire, la plupart du temps, de remanier les dessins des caractères obtenus.

Une fois la fonte réalisée, il reste à en déterminer les caractéristiques afin que GDOS puisse les utiliser. Le nom de la



Edition d'une fonte vectorielle sous Didot.



Calcul automatique de la chasse d'un caractère (Didot).

un nouveau

CONCEPT*

dans la

V.P.C. MICRO

INFOGRAPHIE F.CHEVRIER

3490 F

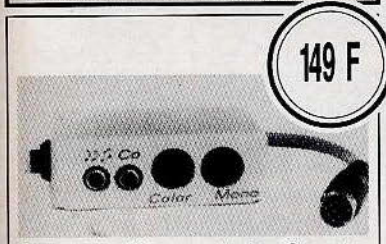
SCANNER A PLAT A4
avec imprimante therm.
200 dpi 16 niv. de gris
compatible CALAMUS, STAD.
livré **SANS LOGICIEL**

Disquettes avec étiquettes et pochettes	3.5 P	5.25 P
par 10	6.90	2.90
par 50	6.40	2.70
par 100	5.90	2.50

Rubans Imprimantes	pièce	par 6
LC 10	45	240
LC 10C	85	430
LC 24/10	69	330
CITI.120D	50	260
LX 80	40	210

Superbase	519	Pack Gfa	690
Superbase 2	749	Basic Gfa 3.0 +compil.+Assem.	
Superbase Pro2	1249	Créator	890
Superbase Pro3	2100	Stad	720
Calcomat 2	519	PPMaster	2290
Calcomat 2+	749		

VENTE UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

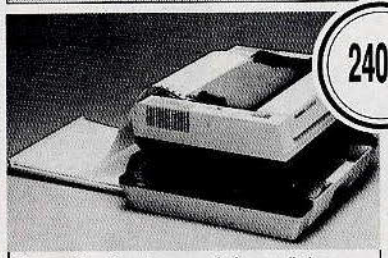


149 F

Commutateur d'écran mono/couleur. Comporte en plus une sortie son pour ampli extérieur

12" 139 F
14" 179 F

Support orientable pour écran 12 pouces
Idem pour écran 14 pouces



240 F

Support Imprimante avec tiroir pour listing et bac de réception

PC SPEED	1990
MELODY MAKER	750
FREE BOOT	190
MEGA CLOCK	380
horloge int. reconnue par le TOS BLITTER	
Cable péritel 2 m	99
Cable minitel+logiciel gratuit	99
Cable imprimante	59
Disq.nettoyage avec flacon de produit	32

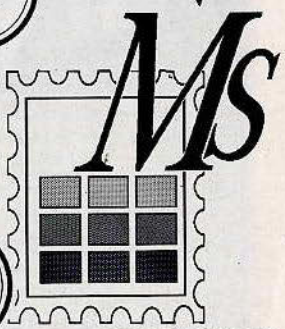
à partir de 49 F

Boite de rgt. 40 disq. 3.5 avec serrure **49F**
Boite de rgt. 80 disq. 3.5 avec serrure **69F**
Boite de rgt. 10 disq. 3.5 **109F**

340 F

430 F

Manette COBRA: l'incassable entièrement métallique.
Manette RACEMAKER: pour les apprentis pilotes.



MICROSELF-VPC
B.P. 143
54504 VANDOEUVRE CEDEX
Tél.: 83.32.77.95

(*) Des produits rigoureusement sélectionnés...des prix très étudiés...
les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs

sans attendre, retournez vite le coupon ci-dessous et découvrez.... ***MICROSELF...votre boutique micro à domicile***

- ☐ Oui je souhaite recevoir le CATALOGUE 90 DE MICROSELF dès sa parution.
- ☐ je souhaite recevoir une proposition pour l'obtention d'un compte permanent.
- ☐ je vous commande les articles ci-dessous, et vous règle par chèque (minimum de commande 50,00 F).

NOM:
PRENOM:
ADRESSE:
CODE POSTAL:
VILLE:
TEL.:

je dispose d'un ATARI: ☐ 520 STF ☐ 1040 STF ☐ MEGA ST

avec moniteur ☐ Couleur ☐ Monochrome

AM002

DESIGNATION	REF	QTE	PRIX
Frais de port : Poste 35 F - Transporteur 100 F			
Total			

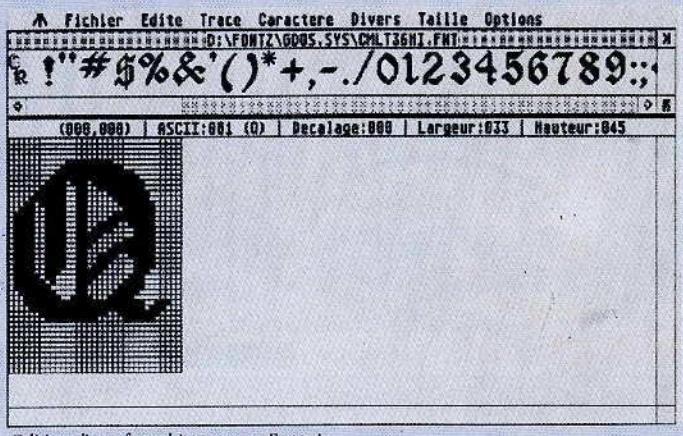
Signature

Vous pouvez également commander les produits décrits dans nos publicités précédentes.

fonte ainsi que tous les effets spéciaux (italique, souligné, gras, contour, clair) applicables à la fonte sont alors paramétrables au gré de l'utilisateur.
Enfin, dernière fonction mais non la moindre, *Fontz!* permet de récupérer des fontes provenant d'autres standard tel que Mac, Amiga, Degas ou Hippo. Cette activité est largement détaillée dans la deuxième partie du manuel car elle nécessite de bien connaître la structure d'une fonte sous GDOS (celle-ci bénéficie d'ailleurs d'un chapitre entier au même titre que la structure et la modification du fichier ASSIGN.SYS) et les problèmes spécifiques posés par la conversion de chaque standard.
Il ne fait aucun doute que *Fontz!*, par la puissance de ses fonctions et la clarté de son manuel, contentera l'utilisateur de GDOS en quête de fontes nouvelles.

Les éditeurs de fontes de Calamus

Tout nouveau sur le marché de la PAO et possédant un système de fonte vectoriel original, *Calamus* bénéficie déjà de deux éditeurs de fonte : *Calamus fonteditor*, le programme officiel distribué par **Atari France** et *Didot*, produit concurrent, distribué par la société **A.L.M.**. La ressemblance entre ces deux produits est telle que l'on ne peut s'empêcher de se demander si *Didot* n'est autre que le grand frère de *Calamus fonteditor*. En effet, toutes les fonctions présentes dans le programme distribué par **Atari France** se retrouvent dans *Didot*, les symboles des icônes eux-mêmes étant identiques.
Calamus fonteditor se présente sous la forme d'un accessoire. La sélection de ce dernier fait apparaître une boîte d'alerte au milieu de l'écran. Celle-ci permet le chargement d'une fonte (icône « disquette ») ou le travail en mode dessin (autres icônes). Plusieurs fonctions sont alors disponibles.
Tout d'abord, la capture d'une image venant d'un autre logiciel (icône « appareil photo »). L'activation de cette fonction vous permet de choisir un temps entre 3 secondes et 1 minute pendant lequel vous devrez lancer le programme en question, de sélectionner l'image voulue avant de retourner automatiquement à *Calamus fonteditor* et de découper la portion de l'image désirée. Celle-ci servira de guide lors de la réalisation de nouveau caractère. Cette astuce permet la capture d'image dans des programmes n'admettant pas en temps normal l'utilisation d'accessoires.
Ensuite, l'établissement de lignes d'aide (icône « lignes pointillées »). Cette fonction propose plusieurs outils parmi lesquels des lignes et des cercles d'aide ainsi qu'un mode modifiant les différents paramètres du cadre dans lequel les caractères devront s'inscrire (ligne supérieure, ligne haute, ligne de base, ligne basse et ligne inférieure).
Enfin le dessin proprement dit : *Calamus fonteditor* propose un menu entier d'icônes dédiées au dessin vectoriel. Il faut avant toute chose sélectionner le caractère à éditer. Pour celà, une vue réduite des différents signes prévus. Sous ce mode, un dessin du caractère (s'il existe) s'affiche à côté du signe ASCII correspondant. Une fois, un signe sélectionné, il sufit de passer en mode dessin. Celui-ci, toujours par l'entremise d'un menu d'icônes, permet le tracé de droites et de courbes de bézier. Le dessin se fait aisément en plaçant les points constitutifs des vecteurs grâce au « marteau » sur la périphérie de l'image précédemment capturée. Cette image peut être masquée à tout moment afin de mieux appréhender la forme future de la lettre en cours de réalisation. Une fois l'ébauche de la lettre obtenue, il suffit d'éliminer les points inutiles, grâce à la « tenaille » (moins il y a de points, plus le tracé est pur et plus le calcul de la fonte est rapide!) et de boucler le tracé en reliant le premier vecteur au dernier. La seconde étape consiste à modeler finement le contour du dessin en jouant sur la position des points et les rayons de courbure des courbes de Bézier. Ceci est largement facilité par la présence d'un mode « Zoom ». Une fois le tracé établi définitivement, il est possible de lui faire subir diverses modifications grâce à la fonction « Calculatrice ». Celle-ci permet d'obtenir automatiquement des caractères inclinés ainsi que des effets de miroirs et de zoom en sélectionnant soit des fonctions préétablies, soit des paramètres originaux. Cette fonction, très puissante, donne à l'utilisateur une maîtrise totale des modifications apportées (cette fonction est d'ailleurs la seule à ne pas exister dans *Didot*). Le dessin des caractères suivants sera facilité par la possibilité de stocker et de rappeler tout ou une partie d'un caractère déjà réalisé.
A la différence de fontes GDOS où chaque caractère est représenté dans un rectangle de largeur variable, les caractères des fontes de Calamus possède une chasse variable. L'établissement des caractéristiques de cette dernière peut être réalisé automatiquement, par le programme ou manuellement.
Une fois la fonte dessinée, il suffit de revenir à la boîte d'alerte du départ, de lui choisir un nom, d'affiner l'image qui s'affichera dans *Calamus* lors de son chargement (ceci se fait grâce à une loupe permettant de modifier point à point le nom choisi précédemment affiché automatiquement à l'écran dans le style de la fonte créée) et de la sauver sur une disquette.
Didot présente exactement les mêmes fonctions avec en plus :
– la possibilité d'être utilisé en tant qu'accessoire ou en tant que programme,
– le chargement d'une image de type Degas ou .IMG afin de servir de patron, ce qui est nettement plus pratique que l'utilisation d'une capture d'écran,
– l'utilisation de l'ensemble de la surface écran en mode dessin (ce qui est loin d'être le cas pour *Calamus fonteditor*).
– un mode « ciseau » permettant de couper un vecteur en deux, venant en plus du mode « tenaille » qui, lui, efface le vecteur issu du point arraché,
– une partie complète du manuel dédiée uniquement à la mise en pratique des notions développées dans les parties précédentes, avec une prise en main plus rapide et une meilleure compréhension du logiciel.
En outre, plusieurs améliorations de taille sont prévues dans un avenir plus ou moins lointain :
– un mode « calculatrice » bizarrement absent de la version actuelle alors qu'il existe sur *Calamus fonteditor* (bien que *Didot* permette dans sa version 1.0 l'inclinaison, la rotation, la compression, la dilatation et l'agrandissement harmonieux d'un caractère sans connaissance des facteurs précis de modification, ce qui rend l'opération difficile à reproduire de caractère en caractère),
– un mode « autotrace » permettant la réalisation automatique d'un dessin vectoriel sur une image de fond,
– la possibilité d'exporter des fichiers de fontes *Calamus* sous un format différent (*Signum!, GDOS, Ultrascript et Postcript*). Les drivers nécessaires à cette fonction devant être acquis en sus du programme principal.
Calamus Font Editor s'impose grâce à sa « calculatrice ». Cette dernière constitue un outil prépondérant pour la création de fontes professionnelles. Cependant, *Didot* n'en demeure pas moins un programme puissant et convivial. Son prix plus accessible devrait séduire de nombreux utilisateurs.
François Lejoyeux



Edition d'une fonte bit map sous Fontz!

FONTZ!
Edité par Néocept
Prix : environ 300 F
DIDOT
Edité par A.L.M.
Prix : 790 F TTC
CALAMUS Fonteditor
Distribué par Atari France
Prix : 1 150 F HTC

LES SOFTS PROFESSIONNELS

LA GESTION COMMERCIALE

Logiciel entièrement sous GEM d'une conviviale philosophie connue de tous, (multifenêtre, menus déroulants ...).
Gestion des fichiers type "base de données".
Visualisation des factures (ventes, achats), commandes etc... en WYSIWYG avec défilement vertical et horizontal, rechargement d'une ligne par simple cliquage. Suppression et insertion de lignes.
Impression directe ou en files d'impression avec stockage sur disque dur comme sur gros systèmes (4 niveaux de priorité).
Toutes les fonctions (consultation, statistiques, éditions...) restent accessibles en permanence.
Réimpression des états "à la carte". Etc ...

Atari 1040 &Méga ST (mono & couleur) - 2490 F HT

LE COMPTABLE II

Comptabilité des associations, comités d'entreprises, petites entreprises, commerçants, exploitants agricoles, ...
Comptabilité multidossier et multifichier, tableau de gestion, calculs de budgets, suivi de postes, détail par activité, lettrage et délettrage (automatique et manuel), saisie interactive avec la consultations, suivi permanent de 22 comptes ou groupes de comptes (formules).
Nombreux automatismes, entièrement paramétrables par l'utilisateur, de façon à éviter toute tâche répétitive.
Récupération des écritures effectuées à partir de "LA GESTION COMMERCIALE". Etc...

Atari ST & Méga ST (mono & couleur) - 790 F TTC

LE GESTIONNAIRE

Logiciel de création de tableaux (système tableur, feuilles de calculs, colonnes, lignes, cadre, ...), d'une grande simplicité d'utilisation permettant un accès direct, en lecture comme en écriture, aux fichiers du logiciel "LE COMPTABLE". Création de nouveaux états pour "LA GESTION COMMERCIALE"
Il permet de créer les états les plus complexes :
Bilan, comptes de résultat, liasses fiscales, déclarations diverses, tableaux de gestion, budget, ...
Il offre également la possibilité d'interfacer en toute sécurité les applications les plus diverses avec "LE COMPTABLE".
Utilisé comme un tableur indépendant, il vous étonnera par ses fonctions et son ergonomie. Etc...

Atari ST & Méga ST (mono & couleur) - 590 F TTC

L'INVESTISSEUR

Le logiciel boursier digne de l'ATARI ST, pour s'ouvrir les portes du Palais Brongniart
Conçu comme un outil de gestion de portefeuille et d'aide à la prise de décision boursière.
Utilisé depuis 1985 la version actuelle est le fruit d'une évolution constante fondée sur un usage intensif.
Téléchargement rapide des cours par serveur minitel dédié.
Graphiques instantanés (classiques, points et figures) pilotés à la souris.
Gestion de portefeuille puissante par boites de dialogues intelligentes.
Gestion complète des actions en bourse. Etc ...

Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 790 F TTC

STBUDGET

Logiciel de gestion de budgets : comptes et placements, d'une grande simplicité d'utilisation.
Capacité de gestion: 5 comptes postaux, bancaires.
Interaction entre ces comptes, autorisant des transferts sans mouvements de fonds. Suivi des opérations avec vérification des relevés bancaires.
Aide à l'équilibre prévisionnel: salaires, dépenses,...
Gestion systématique des prélèvements automatiques : réguliers (Ex : mensuels, trimestriels ou autres) ou non (Ex : Janvier, février et juin).
Archivage des comptes en "Livres annuels" et "Chapitres mensuels".
Compatibilité avec "STCOMPTE"
Suivi de placements de type boursiers, bancaires,...

Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 390 F TTC

STCOMPTE

Logiciel de gestion et d'analyse de compte bancaire d'une grande simplicité d'utilisation.
Il permet de tenir vos comptes à jour, de savoir à tout moment les opérations effectuées par la banque et le solde restant.
Entièrement sous GEM.
2 modes de validation des écritures : normale ou par dates de valeurs.
5 modes d'impressions paramétrables : liste des écritures bancaires, ordre de rubriques, mois/rubriques, etc...
12 opérations peuvent êtres programmées pour les échéances mensuelles : Crédits, Loyers, Salaires, Maisons, Voitures, etc...

Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 290 F TTC

L'ELECTRONICIEN

Logiciel de C.A.O. d'électronique analogique :
Positionnement rapide des composants à l'aide de la souris, Tracé automatique : résistances, capacités, bobines selfiques, transistors bipolaires, à effet de champs et MOS, amplificateurs opérationnels, ...
Représentation conforme et repérage automatique des composants, précision des composants et des calculs supérieure au 1/000. Copier, déplacer, effacer, sauvegarder ou charger des portions de circuit,
Simulation et représentation graphique dans le plan de bode ou de nyquist, toutes les caractéristiques d'un circuit en n'importe quels points.
Représentation et comparaison silmutanées de plusieurs courbes caractéristiques. Etc...

Atari ST & Méga ST (monochrome) - 990 F TTC

LE DESSINATEUR

Il permet de réaliser très facilement toutes les fonctions graphiques de base ainsi que : splines, courbes de bezier, polygones à nombre de cotés variables et rotation libre, ...
Il possède deux loupes fonctionnant en temps réel.
Plusieurs modes de découpes de blocs dont un mode lasso avec création automatique de masque permettant des effets spectaculaires.
Il offre un système de cotations automatiques.
Un éditeur de texte puissant, effets de projection spectaculaire, rotation, inversion, justifications, ... Il charge les polices GEM (ne nécessite pas GDOS), il offre en plus un mode de polices vectorielles.
Il permet même d'imprimer des banderoles. Etc...

Atari ST & Méga ST (monochrome) - 590 F TTC.

SPRITE ANIMATOR

Logiciel de création et animation de sprites, contenant un générateur de sprites et utilitaires divers, comme la création automatique de masques, ou la visualisation de vos animations sur des images au format DEGAS ou NEOCHROME.
Les possibilités de création sont très nombreuses :
Texte (modification du style et de la taille), Ligne (style et grosseur modifiables), spray (8 vitesses différentes), remplissage de surfaces (tous types de motifs), Cercle vide ou plein avec motif.
Couper un sprite à partir d'une image, faire des rotations à 90 degrés, Inversion, etc...
Il utilise deux palettes de couleurs que vous pourrez modifier à votre guise. Etc...

Atari ST & Méga ST (Couleur) - 390 F TTC

LE DENTISTE

Logiciel de gestion de cabinet dentaire : de la sélection de la dent, du travail à effectuer, il en découle directement la gestion du patient, la modification de la représentation graphique de son arcade, la facturation de son compte, historique des actes, ...
Gestion du solde patient et du tiers avec un système automatique de calcul par pourcentage ou à l'aide d'une calculatrice dentaire basée sur les coéfficients de la sécurité sociale.
Mise à jour du livre des recettes, historique des règlements, encours de chaque tiers payant, relance des impayés, édition des feuilles de soins, ...
Saisie directe sur l'arcade (entièrement graphique), choix de l'acte dans la liste (regroupement par poste).

Atari Méga ST (monochrome) - 5990 F TTC

LE PROFESSEUR

Logiciel de suivi de classe qui allégera considérablement la masse de travail qui incombe à votre profession. Parce qu'il a été réalisé en liaison avec des professeurs de lycée et de collège, ce logiciel vous donnera nous l'espérons entière satisfaction.
Ce programme permet de prendre en compte toute la gestion d'une classe. Vous pourrez donc :
Entrer les fiches de vos élèves, leurs notes, tirer les moyennes, obtenir les statistiques dont vous avez besoin avec visualisations graphiques, avoir une sortie imprimée de tout travail, et bien d'autres options que vous apprendrez à découvrir.
Sa facilité d'utilisation vous surprendra. Nul besoin d'être un initié de l'informatique.

Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 790 F TTC

LE REDACTEUR

Logiciel de traitement de texte alliant puissance, souplesse, rapidité et sécurité avec une extrême convivialité.
Entièrement paramétrable, compatible avec les traitements de texte existants, toutes les commandes sont doublées clavier et souris.
Reformatage automatique et instantané du texte, information permanente sur le nombre de lignes la page, le style, justification, ...
Impression en mode normal ou graphique.
Sauvegarde automatique (délais paramétrable).
Recherche et remplacement très élaborés 'jokers', style, etc...
Restitution d'effacement et de bloc (presse-papier).

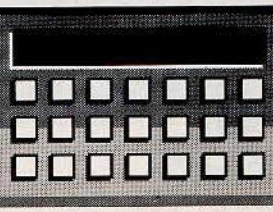
Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 590 F TTC

LOGISOFT

Les Softs Professionnels

51, Boulevard Carnot 31000 TOULOUSE

Tél : 61.23.14.41
Fax : 61.22.84.27



NUMERISEZ SUR ST
Panorama des scanners

La numérisation d'images consiste en la reproduction par un scanner d'une image sur support papier. Si la technique est dans la réalité fort simple, dans l'esprit d'un grand nombre d'utilisateurs, la numérisation est une affaire compliquée et mal connue.

Première nécessité pour numériser (ou explorer, selon le terme français consacré), il faut un scanner. Ces derniers se partagent en deux grandes familles : les scanners à plat et ceux à main. Si les premiers sont souvent de meilleure qualité, plus précis et plus simples d'emploi ; les scanners à main sont, financièrement, à la portée de tous les utilisateurs. Les scanners à plat, ressemblent vaguement à de toutes petites photocopieuses, alors que les scanners à main sont des périphériques tenant dans la main.

La technique de numérisation d'un document est systématiquement la même : une cellule se promène, seule ou grâce à votre action sur un document. Emettant un fort éclairage, elle recueille un certain retour qu'elle convertit en image. Un point noir est équivalent à 1 bit avec une valeur de 1.

Comme pour le graphisme, les principales caractéristiques sont le nombre de teintes de gris (il n'y a pas encore de scanner couleur sur ST) et la résolution en points par pouce (notée DPI ; de l'anglais Dots Per Inch). Les scanners courants actuels vont d'une résolution de 100 Dpi en deux nuances (noir et blanc) à 400 Dpi en 32 nuances de gris. Nous avons essayé de vous présenter ici tous les scanners disponibles sur ST. Certains sont disponibles en France, d'autres ne le sont pas actuellement ou difficilement. Le choix d'un scanner implique un compromis entre ses performances, sa fonction (personnel, semi ou complètement professionnel) et surtout le prix.

Canon IX 12F

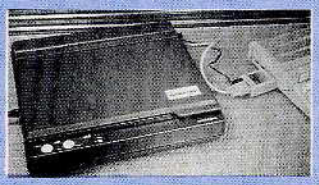
Le grand luxe!
Constructeur : Canon
Type de scanner : à plat
Format maximal : 216 x 289mm
Résolutions : Variable (75/150/200 et 300 Dpi)
Prix : 8 800 F HT.

Premier des scanners à plat apparu sur ST, le *Canon IX12F* est incontestablement le meilleur des produits à tendance professionnelle et actuellement disponible. Son raccordement avec l'unité centrale se fait au moyen d'une cartouche qui se connecte sur le port d'extension du ST. L'allumage, mais aussi la numérisation sont très silencieux. Avec le scanner, est livrée une version bridée de *ZZ Lazy Paint*. Bridée, car elle ne fonctionne que si le scanner est connecté au ST. Ce dernier, d'excellente qualité,fait d'ailleurs, l'objet d'un essai détaillé dans le cadre des logiciels de traitements d'images. Dans tous les cas, il est nécessaire de souligner que le **Canon IX12F** semble être pour l'instant la seule solution véritablement professionnelle, disponible en France.

Cameron Personal A4

O.C.R only!
Constructeur : Cameron
Type de scanner : à plat
Format maximal : 210 x 297mm (A4)
Résolution : 200 Dpi
Nuances de gris : 2 (noir et blanc)
Prix : 5 900 F HT

Fonctionnant sur toute machine, ce scanner est tout à fait singulier. En effet, ce n'est pas au domaine graphique mais à celui de la reconnaissance de caractères, qu'il s'adresse. Livré avec Handy Painter, il ne saurait en aucun cas rendre des graphismes de qualité. La numérisation ne se fait qu'en noir et blanc. Deux nuances distinctes qui s'accommodent mal avec les graphismes couleurs! De plus sa résolution de 200 Dpi (faible pour un scanner à plat), l'handicape considérablement dans la catégorie des scanners à plats. La mécanique, qui sert de base au scanner est fort connue des utilisateurs plus anciens du ST. En effet, fournie en O.E.M. (c'est-à-dire pour être personnalisé par des constructeurs), on retrouve, au fil des années, différents scanners sous la même apparence (*Spat, PrintTechnik*, etc.).



Handy Scanner Type 10

L'excellence matérielle
Constructeur : Cameron
Type de scanner : à main
Format maximal : 105 mm de largeur. Longueur ajustable par logiciel.
Résolution : réglable jusqu'à 400 Dpi
Nuances de gris : 16 nuances
Prix : 2 525 F HT

Après avoir longtemps fait cavalier seul sur le marché, avec les *Handy Scanner Type 2, 3 et 4*, la société **Cameron** a réagit à l'apparition d'un certain nombre de scanners. Le *Handy Scanner type 10* est dans ce sens, une totale réussite.

Dernière minute

Annonce du Canon IX30-F
Le *Canon IX12F* possède de grandes qualités. Pourtant, il semblerait que chez **Canon**, on ne s'arrete pas là! Aussi, le nouveau scanner *Canon IX30-F* s'annonce comme un intéressant haut de gamme. En 300 Dpi avec jusqu'à 256 nuances de gris, ce scanner ne manquera pas d'intriguer les nombreux professionnels de la PAO, travaillant sur ST. Les images numérisées nécessiteront néanmoins des tailles mémoires importantes et l'emploi d'un disque dur sera sans doute obligatoire. Déjà adapté sur PC ; en cours d'adaptation sur Mac, la version ST est également prévue.

Les Scanners « indisponibles »

Outre-Manche, le marché du scanner sur ST connaît également un certain essor. Notre confrère *ST World* a d'ailleurs fait récemment, une étude approfondie de leur marché. On y trouve bon nombre de scanners qui ne sont pas importés en France : la société britannique **Hawk** est une des plus actives dans le domaine. Pas moins de 3 scanners à son actif. Le *Hawk 432* est un scanner à plat de 400 Dpi, en 16 nuances de gris et sept niveaux d'intensités. Basé sur une mécanique *Panasonic* (FX RS 505, pour les spécialistes), ce scanner est également un des grands classiques du domaine. Sa qualité lui permet de concurrencer directement le scanner *Canon IX12*. Le *Hawk CP14* est justement un des scanners basé sur la même technologie que le *Personal A4*. Scanner à plat de 200 Dpi, il offre une variété de 16 niveaux de gris, contrairement à son frère jumeau français. Le *Hawk Colibri* est quant à lui un scanner à main, dont l'aspect rappelle vaguement celui d'un *Cameron Type 10*. Avec une largeur de 105 mm, il permet de numériser tous les documents, dans une résolution allant jusqu'à 400 Dpi. L'ensemble de ces scanners est fourni avec le logiciel *Hawk Scansoft*, dont les fonctionnalités n'ont rien à envier à *ZZ Lazy Paint* ou *Image Partner*. Enfin, on trouve le *Geniscan* de la société **Datel**, dont les caractéristiques matérielles rappellent celles du *Daatascan*. Le logiciel, contrairement à celui de chez **Kempston**, est un des plus simplistes et pèsera lourd dans la lutte que se livrent les deux produits.

Trois sélecteurs ornent le scanner : le premier switch permet de sélectionner la résolution. Une molette permet le contrôle des contrastes des images digitalisées alors que le second sélecteur permet de choisir entre 3 modes « Dither » qui améliorent le rendu de l'image (en travaillant notamment sur des demis tons de gris). La prise en main est bonne et le matériel est excellent.

Toutefois, le logiciel n'est pas véritablement à la mesure du matériel. Il est basé sur un système de menus, qui n'est pas celui de GEM, le logiciel *Handy Painter* servant à la numérisation et à la retouche. *Handy Reader*, le logiciel d'*O.C.R.*, s'il dispose de fonctionnalités intéressantes, souffre également des mêmes défauts, notamment pour la numérisation de documents. Il nécessitera donc d'efforts de la part des utilisateurs, avant de pouvoir l'utiliser normalement.

Quant à l'utilisation pour des numérisations d'images, signalons que ce scanner est totalement compatible avec le driver de ces prédécesseurs et qu'en conséquence, une grande quantité de logiciels du marché (Stad notamment) permettent de numériser directement sans passer par *Handy Painter*.

Les responsables de chez Cameron nous ont annoncé que les logiciels seraient réalisés en France et totalement revus.

Daatascan

Le scanner à la portée de tous
Constructeur : **KEMPSTON** (*importateur :* **Guillemot**)
Type de scanner : à main
Format maximal : 104 mm de largeur. Longueur ajustable par logiciel
Résolution : 200 DPI
Nuances de gris : 16 nuances
Prix : 2 250 F TTC

Nous vous avions déjà présenté en avant première, ce scanner dans le numéro de décembre (Atari Magazine n°7 NF). C'était la première fois que nous consacrions un essai détaillé à un scanner. Il faut dire que l'évènement était d'importance : le *Daatascan* est le seul scanner à coûter, enfin, moins cher que la machine elle-même. Le seuil psychologique était franchi! Scanner à main de 200 DPI, le *Daatascan* est aujourd'hui dépassé au niveau de la résolution par le nouveau produit de chez **Cameron**. Toutefois, la grande facilité d'usage du matériel et du logiciel, sa tolérance exceptionnelle lors des déplacements en numérisation et le bon logiciel en font toujours une des offres les plus intéressantes pour l'utilisateur particulier. Il correspond tout à fait aux petits besoins d'un utilisateur particulier.

Nénad Cetkovic

STOSseurs !
François Lionnet
(créateur du STOS)
sur
3615 ATARI
samedi 17 mars à 14h30

Aragon Avanti Baskerville Franky Mica MARS
Block Hudson Kara Lotus
City Cassy Script
Magic
Ferris Denver Nature
Pinsel
Cover
Swing Art
Francis Excelsia Saturn Tampa
Fraktur 2
Type

Polices de caractères pour Calamus ™

A partir de 445 F
(le prix est fonction de la richesse des variantes par police : gras, italique, condensé, léger ...)
Pour tous renseignements : arobace ditions
2 rue Piémontesi, 75018 PARIS
☎ : 42 23 50 44 Télécopie : 42 51 12 44
arobace éditions

L'O.C.R. SUR ST

Reconnaissance Optique de Caractères

L'O.C.R. (Optical Character Recognition) existe depuis un certain temps sur des machines du type PC ou Mac, mais c'est récemment qu'elle a fait son apparition sur l'Atari. Le but de cette technique est d'accélerer les saisies de documents.

Vous avez devant les yeux un document (cette page) dont vous aimeriez stocké le contenu. Deux solutions se proposent à vous : soit vous prenez votre courage à deux mains et retapez tout le texte sur votre traitement de textes, soit vous faites appel à un système apte à relire le texte et en reconstituer automatiquement le fichier ASCII correspondant. Pour se faire, un minimum de matériel est requis : un scanner est nécessaire afin de réaliser une image du document, directement interprétable par l'ordinateur. Un article consacré aux scanners est présenté dans ce dossier. Mais l'importante taille mémoire de cette image (près de 2 Mo), exclut tout stockage de l'information sous cette forme. Il vous faut donc également un logiciel d'*O.C.R.* apte à générer à partir de cette image, le texte ASCII correspondant.

Comment faire?

Dans une premiere étape, le scanner numérise le document et l'envoie à la machine. Le but de l'*O.C.R.* est d'identifier les formes apparaîssant sur le document. Le problème qui se pose à ce stade de la manipulation, est simple : pour identifier les lettres, le logiciel a besoin de formes de références. Aussi, dans un premier temps, il est nécessaire d'associer manuellement, les formes et les lettres correspondantes afin de les faire assimiler par la machine. C'est, en fait, une banale (quoique astreignante) phase d'apprentissage. Dès que l'ordinateur a enregistré toutes les lettres nécessaires, la reconnaissance se fait automatiquement. Seul défaut, votre apprentissage ne servira que pour une police de caractères donnée. Dès que vous en changerez, vous devrez recommencer.

Pourquoi faire?

L'intérêt de l'*O.C.R.* est évident. Il permet de reprendre, rapidement, sous forme de fichier, des textes issus de différents supports (généralement des lettres, des magazines etc...) Le but de l'opération est de disposer d'un texte directement exploitable qui pourra être stocké, modifié et réimprimé. Aussi, pour répondre pleinement à ces exigences et, de manière relativement professionnelle, le logiciel d'*O.C.R.* doit-il reconnaître le texte avec moins de 1 % d'erreur, voire un seuil idéal de 0,5 %?

Ce cœfficient peut paraître très faible à l'utilisateur non averti. Mais il n'en est rien. Une page de notre magazine fait environ 4 000 caractères. 1 % d'erreur représente donc environ 40 erreurs. Le temps nécessaire à une telle correction n'est donc pas négligeable (surtout si vous désirez reprendre tout le magazine!)

L'*O.C.R.* est un logiciel dont l'audience est relativement réduite car il intéresse les utilisateurs professionnels avec des besoins spécifiques.

L'O.C.R. avec un Handy Scanner

La société Cameron commercialise ses scanners avec un logiciel d'*O.C.R.* : *Handy Reader*. Basé sur le même système que *Handy Painter*, ce logiciel, qui n'utilise même pas le GEM, fonctionne selon le même principe que *Reading Partner*. Des polices de caractères (Pica, Times, Helvetica, Bookface) sont déjà fournies avec le produit, ce qui facilite grandement le travail de reconnaissance pour des fontes conventionnelles.

Mais, l'ergonomie générale du produit laisse à désirer, et exclut automatiquement, le produit d'un usage intensif. De plus, les performances restent encore un peu faibles. Néanmoins, ce produit est susceptible d'évoluer rapidement. Aux dernières nouvelles, **Cameron** annonce que les logiciels ST vont être améliorés et que leur traduction s'effectuera en France. Cet évènement sera à suivre de près car comme vous pouvez le constater, dans l'essai de leurs scanners ; seuls les logiciels souffrent encore de défauts divers.

Reading Partner

Reading Partner est le logiciel d'*O.C.R.* sur ST. C'est le seul logiciel français de ce type, développé sur ST et commercialisé par **Upgrade Editions**.

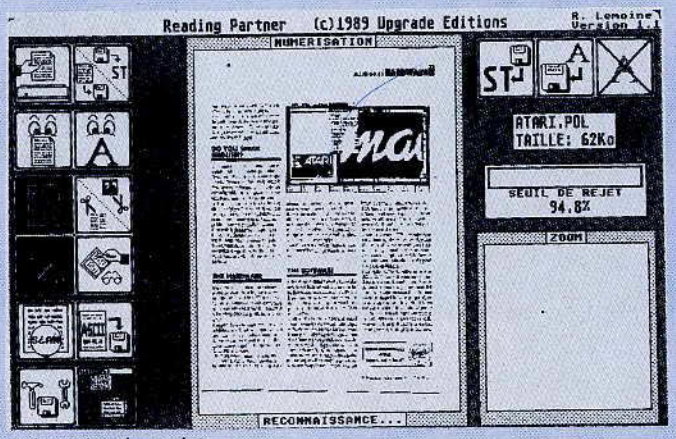
La documentation de *Reading Partner* est loin d'être un monument. En effet, sa taille surprendra plus d'un utilisateur.

En 38 pages (de petit format), l'auteur vous explique le principe et la manière de la numérisation de textes.

Que faut-il pour l'O.C.R.?

Reading Partner ne fonctionne que sur un MEGA ST2 ou 4. Alors que sur un 1 040 STF, c'est la mémoire qui fait défaut. La protection du logiciel empêche tout fonctionnement sur STE, même étendu à 4 méga octets de mémoire vive.

Souhaitons que ce problème soit rapidement réglé! D'autre part, il faut un scanner. Le logiciel supporte le scanner *Canon IX12F* (c.f comparatif des scanners) mais il est également possible de réaliser une reconnaissance de caractères à partir de n'importe quel fichier image (*.IMG) produit par n'importe quel scanner sur ST. Plus la résolution du scanner sera élevée (200, 300 voire 400 DPI), plus le pourcentage d'erreur sera faible.



Présentation du produit

L'I.C.R.

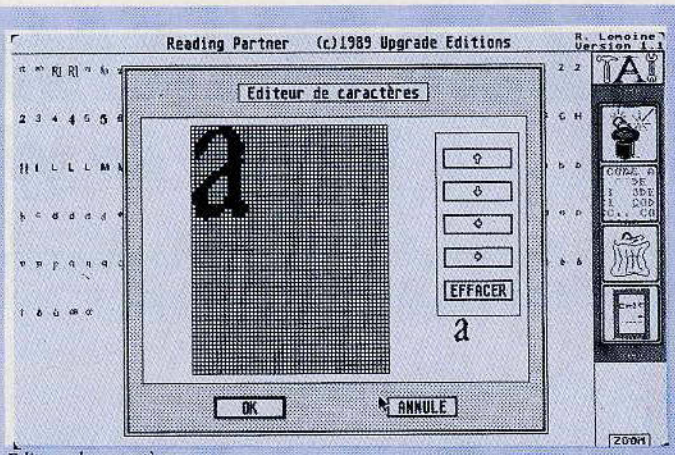
(Intelligent Character Recognition)
Il existe depuis peu des logiciels, sur Mac et PC, (*Omnipage* de Caere, *Readstar Express* d'Innovatic) qui utilisent de nouvelles techniques de reconnaissance de forme pour extrapoler la signification d'une lettre, à partir de la forme ; et ce quelque soit la fonte utilisée pour l'impression. Ces logiciels font généralement appel à un dictionnaire de mots et à des algorithmes de reconnaissance de contexte. La consultation du dictionnaire permet au programme de retrouver les lettres manquantes, l'examen du contexte lui permettant de choisir la meilleure solution au cas où plusieurs occurences seraient possibles.
Ainsi, avec ces logiciels, point d'étape d'apprentissage. Il n'y a qu'à brancher le scanner et à lancer le logiciel. L'ensemble est alors immédiatement opérationnel. Hélas, le domaine de la reconnaissance de caractères est fort peu développé sur ST et, à notre connaissance, aucun logiciel de ce type n'est annoncé sur ST.

Présentation du logiciel

Sur la forme, le logiciel est aussi original. En effet, loin de se présenter sous la forme d'une classique barre de menus, les différentes options du logiciel sont intégrées dans un panel de grandes icônes (10 icônes de fonctions et 3 pour le chargement des polices de caractères). Certaines icônes contiennent plus d'une fonction et sont partagées en deux. Ces fonctionnalités correspondent, approximativement, aux différentes étapes de la reconnaissance, telles que nous les avons décrites ci-dessus : numérisation, reconnaissance, apprentissage, édition et visualisation de la police de caractères.
Au centre de l'écran, une fenêtre visualise à petite échelle, le document en mémoire. Sur la droite de l'écran, un zoom permet d'observer la zone pointée par le curseur. Au dessus, une boîte d'alerte permet de définir le seuil de rejet.

Seuil de rejet

Lorsque *Reading Partner* effectue une reconnaissance de caractères sur un texte, il prend les formes trouvées sur la page numérisée et les compare à la bibliothèque de formes qu'il a en mémoire (appellé, dans ce cas, par abus de langage, la police de caractères). Lorsqu'il trouve une lettre similaire, il remplace la forme par la lettre en question. S'il ne le trouve pas, il remplace la forme par un caractère spécial.
Le seuil de rejet détermine la « rigueur » avec laquelle le logiciel doit comparer la forme à celles de la bibliothèque. Avec un seuil faible, la reconnaissance se fait plus souvent par « intuition », entraînant des erreurs plus fréquentes. Dans le cas contraire, le seuil élevé provoque une pluie d'interrogations concernant les caractères rencontrés.



Editeur de caractères

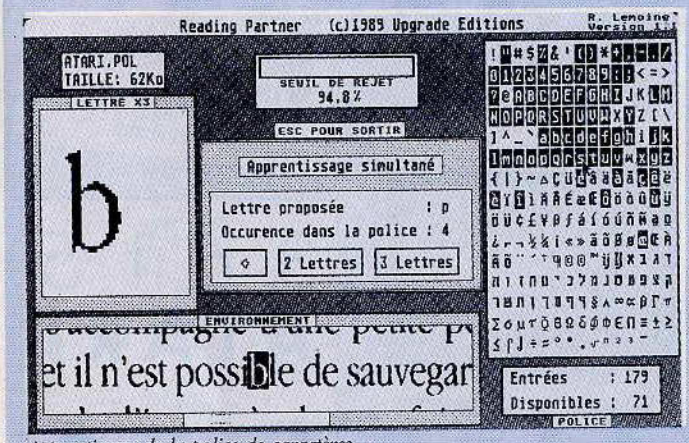
L'expérience

Le compromis, qui nous semble acceptable, est d'utiliser un seuil très élevé lors des premières opérations sur une reconnaissance de caractères. Puis, au cours des reconnaissances, abaisser sensiblement et progressivement la valeur du seuil. L'idéal est de disposer, comme nous l'avons fait au cours des essais, d'une feuille contenant tous les caractères de la police, très espacés. Cette feuille devra être tirée dans les mêmes conditions que les documents à numériser. L'apprentissage, dans ces conditions, peut alors se faire très rapidement. Mais cette « astuce » ne peut s'appliquer que dans de très rares occasions. En effet, lorsque vous désirez numériser une page, cette technique est inutilisable et on n'échappe pas à un apprentissage complet.

Les défauts!

Le produit est encore loin d'être parfait même s'il s'améliore, dans sa version 1.2 dont la sortie est imminente. Par exemple, il n'est possible d'apprendre que des polices de caractères qui ne sont ni trop petites, ni trop « proportionnelles ». Par exemple, le corps de caractères utilisé dans *Atari Magazine*, ne pourra pas être véritablement et efficacement reconnu par le logiciel. En effet, ce dernier reconnait parfois, plus de trois lettres en un seul bloc! Avec le système utilisé pour la saisie des caractères, il est impossible de lui faire comprendre le nombre exact de lettres. Autre exemple, la constitution de fontes complète s'avère très longue (trop même) ; ce qui l'empêche de se présenter véritablement comme une solution professionnelle pour l'acquisition de texte.
Reading Partner, même s'il pêche encore dans certains domaines, conserve néanmoins un grand mérite : celui d'exister. Toutefois, ses performances (comparées à ceux que l'on peut rencontrer sur PC) sont loin de le rendre irréprochables. Il saura cependant prendre toute sa mesure au sein d'une chaîne complète d'outils logiciels de PAO.

READING PARTNER v.1.2
Diffusée par Upgrade Editions
Logiciel de reconnaissance de caractères
Prix : N. C.



Apprentissage de la police de caractères

STOSSEURS! Samedi 17 mars*
Rendez-Vous sur 3615 ATARI
avec François Lionnet (créateur du STOS)
rubrique DIA ***à partir de 14h30**

LES GRANDS ECRANS
Voyez la vie en grand

Enfin disponibles sur ST, les grands écrans vont permettre aux utilisateurs de logiciel graphique ou de PAO d'acquérir le confort d'utilisation nécessaire à tout emploi professionnel.

Longtemps attendus, parfois présentés timidement au hasard d'un salon grâce à l'emploi de « bidouilles » électroniques, les grands écrans entrent enfin définitivement dans l'univers des produits disponibles sur ST. Deux sociétés les proposent : **Atari France** et **Human Technologies**.

Tous ces produits se présentent sous une forme similaire : un moniteur de type « Paper White » (écran monochrome noir sur blanc) possédant une diagonale d'au moins 19 pouces, associé à une carte graphique nécessaire pour le gérer. Cette carte devant être enfichée sur un des ports d'extension de l'ordinateur utilisé, son usage est rigoureusement limité aux heureux possesseurs de MEGA ST. A moins de se livrer à de savantes manipulations électroniques (qui invalideraient la garantie de votre matériel), la connection d'un grand écran sur un 1 040 STF ou STE est impossible.

Human, la qualité

Human Technologies propose deux modèles : le *ZZ-Screen MP 19* et le *ZZ-Screen MP 21*. Le *ZZ-Screen MP 19* se présente sous la forme d'un cube d'environ 50 cm de côté pour un poids de 27 kgs. L'écran de 19 pouces de diagonale est traité antireflet et possède une résolution maximale de 1 280 x 1 024 lignes pour une surface de 350 X 275 mm. Le *ZZ-Screen MP 21* pour des dimensions et un poids similaires à ceux du MP 19, propose une surface utile de 390 x 280 mm. L'écran plat de 21 pouces de diagonale est traité antireflet ainsi qu'anti éblouissement. De meilleure qualité que le MP 19, il est aussi plus onéreux. Ces deux moniteurs sont livrés avec la même carte graphique M 110. Le driver développé par **Human Technologies** permet de travailler sous deux modes différents :

– le premier mode donne accès à un affichage de 1 280 x 960 pixels, permettant la visualisation d'une page de format A3 en vraie grandeur,

Une application sous ZZ-Screen MP 21

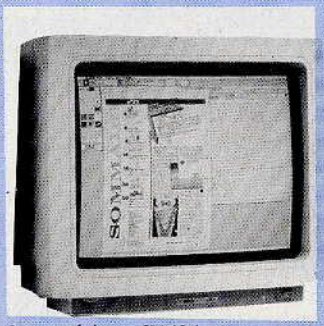
– le deuxième mode est un mode Zoom qui, en grossissant les pixels (4 pour 1) permet une émulation de l'affichage de 640 x 400 (affichage standard du moniteur monochrome Atari). Ce mode Zoom sert à l'emploi d'un logiciel ne prévoyant pas la gestion d'un grand écran. En effet, dans ce cas, le logiciel ne gère qu'une zone de 640 x 400 pixels sur les 1 280 x 960 disponibles. L'image s'inscrit alors dans le coin gauche de l'écran, laissant une large plage inutilisée. L'utilisation du mode zoom grossit cette image afin d'occuper toute la surface de l'écran. Cette astuce permet de faire tourner plus de 90 % des logiciels Atari sur les *ZZ-Screen* (certains programmes).

Atari, le prix

Atari France commercialise un seul type d'écran, le SM 194. Possédant des caractéristiques similaires à celles du *ZZ-Screen MP 19* (dimensions du moniteur et de l'écran, résolution), il n'en diffère que par une qualité d'écran très légèrement inférieure, la carte qui le gère et son prix. La carte développée par **Atari** permet d'ajouter un coprocesseur arithmétique et est compatible avec la *carte Hypercache* (commercialisée en France par **Synergie & Communications**) mais son driver ne possède pas de mode Zoom. En cas d'incompatibilité, le seul remède entre le logiciel et le grand écran consiste à rebrancher son bon vieux moniteur monochrome.

Les problèmes spécifiques

Le principal problème des grands écrans est la compatibilité des logiciels avec leur mode d'affichage. Bien que la grande majorité des programmes disponibles respectent les normes édictées par **Atari** et sont tout à fait compatibles avec les grands écrans, il existe quelques « canards boîteux » dont voici une liste non exhaustive : *Imagic, Emulcom 3, Degas Elite, Publishing Partner* (les premières versions), *Signum 2* et *Le Rédacteur* sous son option Implaser. Rassurez-vous, les logiciels incompatibles sont peu nombreux et, en général, de conception assez ancienne. Tous les programmes de PAO récents (*Fleet Street, Timeworks Publisher, Publishing Master* et *Calamus*) tournent parfaitement sous grand écran.


Le grand écran SM 194

Un autre problème, moins important lors de l'utilisation de ces moniteurs est la nécessité d'accélérer le mouvement de la souris afin d'atteindre rapidement n'importe quel endroit de l'écran. Ceci est facilement obtenu en utilisant un petit programme du type MOUSEDOUBLER.PRG placé dans le dossier « AUTO » du disque dur ou de la disquette de travail. Ces logiciels sont du domaine public et s'obtiennent facilement par téléchargement sur le **3615 ATARI**.

Avec ces trois nouveaux produits, la gamme Atari s'enrichit encore et s'installe sur le marché professionnel en temps que véritable solution professionnelle de conception graphique et de PAO.

François Lejoyeux

ZZ-Screen MP 19
Prix : 18 950 F HT
ZZ-Screen MP 21
Prix : 24 500 F HT
Diffusés par Human Technologies
SM 194
Prix : 14 000 F HT
Diffusé par Atari France

3 6 1 5
ATARI
code
D I A

GRAFX
Interpréteur PostScript*

Vous n'avez pas d'imprimante PostScript.

Pourtant vous désirez apprendre à programmer en PostScript, ou imprimer des fichiers en langage PostScript.

AVEC GRAFX, C'EST SIMPLE !

GRAFX, un logiciel qui, avec votre imprimante, fait l'émulation d'une imprimante PostScript. Il travaille avec la plupart des imprimantes matricielles aussi bien que l'imprimante LASER ATARI.

Un traitement de texte intégré qui rend facile les créations et modifications de fichiers PostScript. Génération de Métafiles GEM possible.

GRAFX est fourni avec plusieurs fontes et il peut utiliser en plus n'importe quelle fonte compatible GEM. Les fontes GEM peuvent être aussi converties en polices standards et retouchées avec les programmes STDFONT et STDTOUCH livrés avec GRAFX.

Fontes Standards

Le printemps est l'une des quatre saisons...
Le printemps est l'une des quatre saisons...
Le printemps est l'une des quatre saisons...
Le printemps est l'une des quatre saisons...
Le printemps est l'une des quatre...
Le printemps est l'une des quatre...
Le printemps est l'une des quatre saisons...

Fontes GEM

Le printemps est l'une des quatre saisons...
Le printemps est l'une des quatre saisons...
Le printemps est l'une des quatre saisons...
Le printemps est l'une des quatre saisons...

La documentation de GRAFX traite en détail les sujets suivants:

- L'installation
- La première utilisation et cadrage
- La description des menus
- Les exemples
- Le traitement de texte
- L'assistance en ligne
- Les polices de caractères
- La référence des instructions PostScript
- Les messages d'erreurs
- Les notes sur l'implantation

*PostScript est une marque déposée par Adobe Systems Inc.
GEM est une marque déposée par Digital Research Corp.

Ce document a été crée à l'aide de GRAFX.

PHOTOCOPIE POSSIBLE

PHOTOCOPIE POSSIBLE

BON DE COMMANDE

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !

☐ Je commande GRAFX à 880 FF port inclus.

☐ Je commande GRAFX à 910 FF contre remboursement.

☐ Je désirerais recevoir une documentation.

PROCYON 65 avenue Victor Hugo 33110 Le Bouscat TEL/(16) 56.50.54.10

ST & POSTSCRIPT

Les liaisons timides

Alors que PostScript règne en maître absolu dans l'univers graphique du PC ou du Mac, son apparition sur ST est fort récente et demeure discrète.

Décrire *PostScript* en quelques lignes, voire quelques pages est tout simplement présomptueux. *PostScript* est un langage complet de description graphique de pages qui permet de matérialiser n'importe quelle image sous la forme d'un « programme ». L'élément de base du langage graphique est non pas le point mais le vecteur. Cet élément a l'avantage de ne subir aucune déformation au cours des grossissements ou réductions. Le résultat est souvent de meilleure qualité.

UltraScript, PostScript facile

S'intégrant totalement dans la ligne de produits **UpGrade** destinés à la PAO, *UltraScript* permet à l'utilisateur de bénéficier à frais réduits d'une sortie imprimante de qualité *PostScript*. Car il faut bien souligner que, dans ce produit, seul le côté sortie sur imprimante a été véritablement développé.

Inspiré directement des émulateurs *PostScript* existants sur PC, *UltraScript* présente comme ces derniers de sérieuses contraintes matérielles. En effet, alors que des imprimantes compatibles *PostScript* possèdent une volumineuse mémoire interne (généralement 2 méga-octets), les imprimantes 9 ou 24 aiguilles, voire la laser SLM 804 ne possèdent pas l'ombre d'un octet. Pourtant celle-ci est nécessaire à la composition vectorielle de la page. Aussi, l'unité centrale doit disposer d'une quantité de mémoire suffisante, en l'occurence un MEGA ST4 est nécessaire.

Alors que sur PC, n'importe quel logiciel offre la possibilité de sauvegarder des fichiers *PostScript* ; sur ST, en dehors de *Publishing Partner Master, ZZ LazY Paint, Timeworks Desktop Publisher* et quelques autres rares programmes, le format est beaucoup moins courant.

Coup d'œil

Sans entrer dans le détail d'un essai déjà publié (*Atari Magazine n°5 NF*), signalons les grandes caractéristiques du produit. Le logiciel présente deux principales options. Tout d'abord l'option IMPRIMER qui permet la sortie papier de documents au format PS. Mais aussi une option EXECUTIVE qui permet de travailler sous un éditeur interactif du langage. Le logiciel existe en deux versions, l'une fournie par **Atari** avec la laser SLM 804, spécifique à l'imprimante et avec un nombre de polices réduites. L'autre, commercialisée par **UpGrade Editions**, est livrée avec 35 polices différentes et fonctionnent sur bon nombre d'imprimantes. Le choix des polices ne s'est pas fait au hasard. En effet, on retrouve l'ensemble des polices de caractères présentes sur une classique imprimante laser compatible.

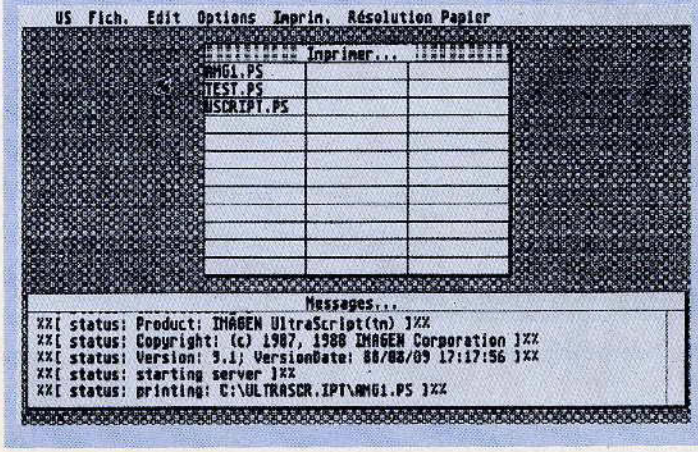
L'impression issue d'*UltraScript* est d'une qualité supérieure. Un document issu de *Publishing Partner* est imprimé sans aucun problème et la gestion des trames est nettement supérieure. Toutefois, quelques bugs demeurent encore dans le produit, comme la copie multiple qui ne fonctionne pas sur une 9 aiguilles.

Technical notes

Pour les amateurs, connaissant *PostScript* sur d'autres machines, il faut préciser que les fontes **Adobe** ne sont pas utilisables sous *UltraScript*. Les polices du type Bitstream Fontware sont, quant à elles, compatibles. La compatibilité avec la norme du langage est respectée. Les seules modifications notables viennent de l'utilisation d'un fichier non standard d'initialisation `USCRIPT.PS`, lorsque la norme démarre directement sur un fichier `STARTUP.PS`. En ce qui concerne le langage, certains appels récursifs sur des fonctions sont décommandés. Probablement pour des problèmes de gestion de pile.

PostScript jouit d'une certaine gloire dans le monde informatique. Mais, il faut souligner que l'acquisition du produit ne peut se faire que par nécessité du format *Postcript* ou par simple coup de cœur, car son usage demeure limité. A découvrir et à apprécier.

Nénad Cetkovic



Qu'est ce que PostScript?

PostScript est un langage de description graphique de page, nous l'avons déjà expliqué dans ces colonnes. Mais quelques données supplémentaires s'imposent :

Le principal outil de programmation de *PostScript*, et aussi de *Grafx*, est la pile. Cette notion est identique à la pile en assembleur. L'utilisateur empile des valeurs les unes au dessus des autres, et la dernière empilée est la première dépilée.

Un exemple sera plus parlant que mille explications :

`10 20 MUL 40 ADD` n'est rien d'autre qu'un programme effectuant le calcul (10x20)+40. Pour ce faire, l'interpréteur empile la valeur 10 puis 20 ; extrait les deux derniers termes de la pile nécessaire à la fonction MUL ; empile le résultat ; empile 40 et dépile les deux derniers termes nécessaires à la fonction ADD. Il termine en empilant le résultat final.

Le deuxième point important de la programmation *PostScript* est la notation dite en « polonaise postfixée » (paramètres puis fonction).

DES PRIX FOUS!!

ATARI STE

520STE+512Ko=1040STE
Conservation de la Garantie
3990 TTC
5490 TTC avec SM124
5990 TTC avec SC1425

520STE+1.5Mo=2080STE
Conservation de la Garantie
5490 TTC
6990 TTC avec SM124
7490 TTC avec SC1425

520STE+3.5Mo=4160STE
Conservation de la Garantie
7090 TTC
8490 TTC avec SM124
8990 TTC avec SC1425

OFFRE P.A.O.

ATARI MEGA ST4, Disque Dur Megafile 30, Imprimante laser SLM 804 compatible POSTSCRIPT, Logiciel de mise en page professionnel CALAMUS PRO, formation et conseils.

28500 HT avec maintenance sur site d'un an

LE STACY EST ARRIVE!

4Mo de mémoire, Disque Dur 40Mo à 28ms, Logiciel PRO 12, formation
19950 HT
Idéal pour toute utilisation professionnelle du ST

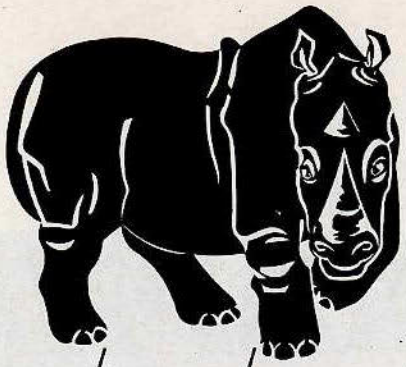
PERIPHERIQUES

Megafile 30:	3950 TTC
Megafile 60:	6950 TTC
Megafile 44:	8550 TTC
Nec MultiSync 2A:	4250 TTC
SUPERCHARGER:	2950 TTC
Souris BMC sans fil:	890 TTC
Boite de Rangement 80 x 3"1/2, avec clé:	120 TTC

NOUVEAUTES SOFT!

Update BASIC GFA 3.5 + Compilateur, Vos programmes encore plus rapides!:	250 TTC
ST-REPLAY PRO:	1300 TTC
PRO12:	640 TTC
VIDI ST + MIXIMAGE:	1990 TTC
TRANSTAB:	390 TTC
Midijazz:	390 TTC
Eagles Rider:	240 TTC
Tower of Babel:	245 TTC
Wide life:	177 TTC
Corsaire:	230 TTC
ULTIMA 5:	300 TTC
Intruder:	250 TTC
Bomber:	295 TTC
BAT + Carte Sonore pour STE:	400 TTC
Ghost Buster II:	245 TTC
Operation Thunderbold:	177 TTC
Aquanaut:	250 TTC

Chez B2L, Nous ne livrons que les toutes dernières versions!



B2L
TELEMATIQUE

SUPER CADEAU !!

100 logiciels du domaine public, GRATUIT un abonnement au journal CONTACT'ST d'un an pour l'achat d'un ordinateur.

PROMO

Disquette 3"1/2 720K marque certifiée, garantie 100%

5.50 TTC par 100

Lecteur Interne Double Face 720K Japon super silencieux avec Kit de montage, garantie 1 an

790 TTC

Extension Mémoire TEXAS INSTRUMENT Hyper Rapides (100ns) pour STE, avec notice

+512K 750 TTC
+2Mo 1990 TTC
4Mo 3990 TTC

Un TURBO dans vos Megafile , 30, 60 ou 44
Ajoutez Facilement 30 ou 50 Mo
Disque Dur 30 Mo 28 ms SEAGATE 3"1/2 2990 TTC
Disque Dur 50 Mo 28 ms SEAGATE 3"1/2 3990 TTC
Livrés avec Kit de connection + Notice en Français

LE MASSACRE DU MOIS

IMPRIMANTES

En Mars chez B2L, Massacre sur les imprimantes matricielles 24 aiguilles

PANASONIC KXP 1124
24 aiguilles, qualité de construction irréprochable, 80 colonnes, panneau frontal
3650 TTC

CITIZEN SWIFT 24
24 aiguilles, 192 cps, Emulation IBM, NEC et EPSON LQ, 80 colonnes, Garantie CITIZEN de 2 ans
3790 TTC

STAR LC 24-10
24 aiguilles, 80 colonnes
2950 TTC

Cable Parallèle: 100 TTC

ATARI PC4

GRATUIT pour l'achat d'un PC4 LOW-COST ATARI: 384K de mémoire supplémentaire et de nombreux utilitaires du domaine Public

PC4 LOW-COST: ATARI AT 286,8Mhz, 640K de mémoire, Disque dur 30Mo, Ecran EGA monochrome, Lecteur 5"1/4 1.2Mo ou 3"1/2 1.44Mo: 9990 TTC
Avec Ecran EGA couleur: 11990 TTC

Nouvelle génération de PC4: PC4-II 40% plus rapides: 80286, 16Mhz sans état d'attente, 1Mo de Mémoire, VGA multimode avec Disque Dur 60Mo 28ms: 14950 HT
Avec disque dur amovible SYQUEST interne 25ms: 16950 HT
Ecran ATARI VGA Mono: 1950 HT
Ecran ATARI VGA Couleur: 3450 HT
NEC MultiSync 3D: 4450 HT

BON DE COMMANDE

Envoyer votre chèque à B2L
3 Avenue du Parc, 25000 BESANCON
Tél: 81 51 43 43 Fax: 81 88 77 15
ENVOI EXPRESS

Articles	Prix
Port	
Total	

PORT: Logiciels 18 Frs, autres 50 Frs
NOM et Prénom:
Adresse:

Signature:

Toutes le marques citées sont déposées, Prix révisables sans préavis

GRAPHX

PostScript, revu et interprété

PostScript fait une apparition remarquée sur le ST. Dès le numéro 5 d'Atari Magazine, nous vous faisions découvrir Ultrascript. Aujourd'hui, c'est au tour de Grafx de la société Procyon. Si le langage PostScript offre un attrait incontournable dans le domaine de l'impression graphique, force est de s'interroger sur l'intérêt de l'utilisation d'un interpréteur d'un tel langage.

Dans une enveloppe papier kraft se trouvent deux disquettes et un message d'avertissement où sont consignées des informations nécessaires à l'utilisateur, la configuration matérielle indispensable au fonctionnement du produit ainsi que certaines « non-implémentation » de fonctions. Si, pour une quelconque de ces raisons, le produit ne vous convient pas, il suffit alors de le renvoyer, avec l'enveloppe intacte, pour être intégralement remboursé.

La documentation de 140 pages, au format A5, est contenue dans un petit classeur, qui s'avère dès les premières minutes de lecture, fort peu pédagogique. Au cours des pages, l'impression se confirme et on assiste à une accumulation de descriptifs de commandes, fort peu commentés. Aussi, pour les débutants, un bon livre d'initiation à *PostScript*, est donc requis afin de saisir toutes les finesses du langage.

L'installation

Le programme est écrit sur deux disquettes double face et son installation est entièrement manuelle. Pour le faire fonctionner, toutes les configurations sont possibles (1 ou 2 lecteurs, disque dur). Toutefois, après quelques essais et sachant que le produit utilise Gdos pour l'impression, la configuration à un lecteur est à déconseiller. Quant à celle à deux lecteurs, elle est tout juste acceptable. Un disque dur est donc indispensable, pour toute utilisation prolongée du produit, suivie ou entrecoupée d'impression graphique.

Grafx est lancé, deux menus apparaissent à l'écran. Le premier regroupe toutes les fonctionnalités du produit alors que le second reprend ces mêmes options mais dans le cadre d'une aide en ligne. En effet, l'utilisateur a accès à tout moment, à un texte détaillé qui décrit l'utilisation de chacune des options du logiciel. A noter, que des fautes d'orthographe parsèment le texte, les options des menus, les aides en ligne et même la fenêtre de présentation du produit.

Plusieurs exemples de textes en langage *PostScript* sont fournis dans un des répertoires des deux disquettes. Les fonctionnalités mises en œuvre, sont relativement simples (tracé de courbes, de fractales, d'arcs de cercle) et permettent d'avoir une première approche détaillée du langage.

La première action est d'aller dans l'option nommée OPTIONS. Là, l'utilisateur définit les chemins correspondants aux différentes composantes du produit (fontes, sources, fichiers binaires, fichiers métafiles etc.) De plus, la taille de la page sur laquelle le document sera composé, peut être à nouveau définie. Cela permet donc de configurer totalement son logiciel à l'environnement des disques disponibles. Mais il n'en est pas de même pour l'environnement matériel (notamment quant à la mémoire disponible).

Programmation de Grafx

Comme dans tout langage conventionnel, la première étape consiste à la réalisation du programme sous la forme d'un texte source. Un éditeur de textes est intégré au produit et permet de réaliser cette étape, sans quitter *Grafx*. On regrettera l'interface peu conviviale de cet éditeur, plus proche de l'esprit PC que celui du GEM.

Une fois le programme source réalisé, il doit être interprété par la machine avant l'impression. C'est ici qu'intervient l'option AUTOMATIQUE. Dans une première étape, le système « mouline » le fichier texte *PostScript* afin de le transformer en un fichier métafile graphique (graphisme bitmap imprimé directement). Ensuite, il reste à imprimer ou à visualiser ce fichier.

Une autre possibilité est d'écrire le programme directement sous l'interpréteur *PostScript*. Mais, cette méthode est risquée et nécessite, sous peine de longues heures de frappes inutiles, de posséder un listing de programme exact. En fait, ce choix n'est conseillé que pour la réalisation et la visualisation de très brefs essais.

Un interpréteur PostScript très personnalisé

L'interpréteur est quant à lui, également fort dépouillé. Une ligne de texte, en haut de l'écran, nous renseigne sur la version du produit. Ensuite, toute la saisie se fait en mode saisie directe. Afin de préciser les idées, cette interface est tout à fait similaire à celle du GFA Basic, en mode saisie directe.

Un fichier nommé `CONFIG.PS` est chargé à chaque évaluation d'un fichier *PostScript*. A l'intérieur, se trouve définis les conditions initiales de l'interpréteur et ses divers paramètres (état de la pile, espace mémoire etc.). La documentation explique que ce fichier peut être

Bibliographie d'un langage peu connu

Une introduction complète sur *PostScript* nous entraînerait un peu trop loin de l'essai sur *Grafx*. Néanmoins, pour les personnes désireuses de se familiariser avec ce puissant langage de description graphique, deux livres font office de référence :

— *PostScript Language*. Reference Manual. Adobe Systems Incorporated. Addison-Wesley (Livre en langue anglaise).

— *PostScript par l'exemple*. Outils pour l'édition électronique. Adobe Systems Incorporated. InterEditions.

redéfini, en cas de besoins plus spécifiques. L'absence de suppléments d'informations sur la structure de la programmation de ce fichier *PostScript* complique la réalisation d'une telle modification. L'interpréteur en lui-même se voit attribué toute une partie de la documentation. Après une lecture attentive, on s'aperçoit rapidement qu'un bon nombre de fonctionnalités n'ont pas été implémentées (gestion des entrées/sorties sur fichier, gestion des écrans virtuels etc.) Difficultés structurelles, conceptuelles ou manque de temps? La documentation n'en souffle mot! Seul justificatif, une phrase sur le feuillet d'accompagnement : « la plupart de ces instructions ont peu d'utilité dans le contexte Atari ». Les mauvaises langues pourraient penser qu'un interpréteur *PostScript*, dans le contexte Atari, a peu d'utilité, surtout s'il est limité.

Ces manques ne sauraient être qu'un léger point noir si le produit était sans faille. Si les instructions implémentées fonctionnent sans problème notable, quelle ne fut pas notre surprise de constater que la compilation du fichier représentant une mire *PostScript* échoue. Pourtant ce test est, on ne peut plus classique et est souvent utilisé dans les tests d'imprimantes laser équipées de ce langage.

Le résultat d'une compilation sous *Grafx* de ce fichier aboutit à un inlassable message d'erreur « STACKOVERFLOW » (dépassement de capacité de pile). Il faudra aller chercher la raison de ce dépassement dans les dernières pages du manuel où sont fournies les valeurs limites du produit ainsi que la taille de la pile de données, soit 300 objets. Aucune alternative n'est offerte pour la modification de cette valeur! Cette restriction s'avère frustrante, surtout lorsqu'on dispose de quatre méga octets de mémoire.

Utilisation de fontes GEM

Le produit fonctionnant sous GDOS, une des bonnes idées de *Grafx* est de permettre la conversion d'une fonte GDOS en police de caractères *PostScript*. Cette opération se fait à l'aide de deux programmes fournis avec *Grafx* : STDFONT et STDTOUCH.

La méthode de conversion est fort simple, il suffit de donner le nom complet du fichier à convertir, le nom sous lequel on désire le recréer, l'espacement entre deux lettres consécutives et le cœfficient

3615 ATARI code DIA

COMPARER : c'est CHOISIR !

SUPERCHARGER®
L'émulateur PC pour Atari ST

Supercharger est la référence en matière d'émulation PC. Il se présente sous la forme d'un boîtier externe de très belle qualité ne nécessitant aucune intervention sur votre ordinateur. Celui-ci s'installe en quelques instants et vous permet d'utiliser la plus grande partie des logiciels pour compatibles, et ce à une vitesse très largement supérieure à celle d'un PC XT. De plus, du fait de sa conception, il devient très vite un PC transportable.

DESCRIPTION :

- ► Processeur Nec V-30 cadencé à 8Mhz
- ► 512 Ko de mémoire vive (extensible à 1Mo)
- ► Support de co-processeur arythmétique 8087
- ► Emulation CGA (fonte spéciale pour monochrome)
- ► Connectique sur le port DMA (disque dur) sans monopoliser l'accès
- ► Compatible Hypercache
- ► Port parallèle émulé à 100%
- ► Livré avec MS-DOS® 4.01
- ► Logiciel d'installation permettant :
  - Installation sur disque dur (15,6 Mo par partition)
  - Reconnaissance d'un lecteur externe 5"1/4 ou 3"1/2
  - Fonction HOTKEY (switch entre PC et TOS®)
- ► Indice Norton 4.2
- ► Test de performances Norton :
  - -PC-XT(8088)4.77Mhz: 100%
  - -PC-AT(80286)8Mhz : 497%
  - -Supercharger : 297%
- ► Fonctionne sur tous les Atari ST®
- ► Gère tous les type de disques durs
- ► Reconnaissance automatique des formatages disquette et disque dur Atari® (facilite les transferts)
- ► Impression sur imprimante parallèle ou compatible Epson®

Le coupon réponse, à nous renvoyer, se situe sur la page précédente.

141, Chaussée Jules César
95250 Beauchamp
Tél : 16 (1) 30.40.08.64.

A.L.M.

de lissage. Pour ces deux valeurs, le logiciel vous en propose une autre en fonction du fichier source. Le temps nécessaire à une conversion est non négligeable (cinq à six minutes par fonte) mais néanmoins correct par rapport au travail exécuté. Mais recréer une bibliothèque complète de polices est un travail qui demande du temps. D'autre part, la conversion n'est pas forcément couronnée de succès dès la première tentative. En effet, la taille de la police originelle, ses formes mais aussi le coefficient de lissage jouent sur la qualité du résultat. Heureusement, il est possible de le retoucher ensuite légèrement grâce au second programme.

Grafx est sans nul doute, issu d'une excellente idée. Le travail qu'il a nécessité est important, notamment sur la partie de l'interprétation *PostScript*. L'interface utilisateur a d'ailleurs, semble t-il, été légèrement négligée à ce profit. Il n'en demeure pas moins que *Grafx* est le *seul* interpréteur existant sur ST. Quand on connait les problèmes rencontrés sur certains basics dans leur version 3.0, on peut aisément excuser quelques défauts du produit.

Dans sa version actuelle, le logiciel est susceptible de rendre des services à tous les utilisateurs ST désireux d'apprendre le langage *PostScript* ou bien encore à ceux désireux de disposer d'une sortie imprimante des fichiers de ce type. Quoique pour ce dernier usage, *Ultrascript* s'avère sans nul doute, plus intéressant.

Nénad Cetkovic ■

GRAFX v.1.0
Editeur : PROCYON
Type : Interpréteur *PostScript*
Prix : 880 F TTC

Fonctions	PPM v.1.8	CALAMUS v.1.09
Editeur	Upgrade Edition	Atari France
Configuration normale	2 mégaoctets	4 mégaoctets
Prix du logiciel	2 090 F HT	2 490 F HT
Fonctionnement sur STE	Oui	Oui
Type d'écran	Couleur/Monochrome	Monochrome
Gestion grand écran	Oui	Oui
Nb de documents simultanés	6	1
Nb maximal de pages par doc	254	9999
Nb maximal de colonnes	16	Paramétrable
Nb maximal de fontes	Illimité	Illimité
Installation sur DD automatique	Non	Non
Protection du logiciel sur DD	Oui	Non
Taille du logiciel	4 x 720 Ko	3 x 720 Ko
Type d'affichage écran	Bitmap	Vectoriel
Qualité du "WYSIWYG"	Médiocre	Exellente
Césure manuelle	Oui	Oui
Césure automatique	Oui	Oui
Interlettrage manuel des caractères	Oui	Oui
Justification horizontale	Oui	Oui
Justification verticale	Non	Non
Gestion des fontes	Automatique	Chargement
Espacements proportionnels	Lettres	Mots corps minimal 0,1
Corps maximal	216	999
Dictionnaire français	Oui	Non
Visualisation à		
– 100 %	Oui	Oui
– 200 %	Oui	Oui
– Pleine page	Oui	Oui
– Parametrable	Oui	Oui
Objets graphiques		
– Vectoriel	Oui	Oui
– Bit map	Oui	Oui
Pack d'outils graphiques	Complet	Limité
Types de cadres	Carrés, arrondis	Carrés, arrondis, étoilés, rognés, triangulaires, etc.
Rotation	Tout type d'objet	Texte au 1/10 de degré
Gestion des traits	Oui	Oui
Graduation des trames en %	Non	Oui
Séparation des couleurs	Oui	Non
Pages à l'italienne	Oui	Oui
Multidocuments	Oui	Non
Macros fonctions	Oui	Oui
Utilitaires disques divers	Oui	Oui
Scanners supportés en direct	Non	SPAT, CP–14 Panasonic FXRS505
Imprimantes supportées	9,24 aiguilles Lasers Atari et PostScript Linotronic	9,24 aiguilles Laser Atari Linotronic
Vitesse d'impression laser	Lente	Rapide

LA BOUTIQUE ATARI MAGAZINE

KIT DE NETTOYAGE

Votre ST comme neuf!

Un mini–aspirateur avec plusieurs embouts, une brosse, des chiffons antistatiques, des flocons de liquide nettoyant et une disquette de nettoyage: avec cette ensemble très complet votre ATARI et ses accessoires retrouveront l'éclat du neuf! De plus le nettoyage des têtes du lecteur de disquettes vous évitera les fichiers scratchés du fait de l'inévitable encrassement des têtes.

Kit de nettoyage 3"1/2 – réf.3200 ..... **199 FF**
Kit de nettoyage 5"1/4 – réf.3210 ..... **199 FF**

HOUSSES DE LUXES

Protégez votre ATARI!

Réalisé en simili cuir blanc ces housses de luxe vous éviteront les pannes dues à la poussière, cendres, miettes ...qui vous privent de votre micro–ordinateur et vous coûtent cher.

- **Housse clavier 520/1040 – réf.3500** ..... **85 FF**
- **Housse monit.coul. – réf.3530** ..... **125 FF**
- **Housse imprim.laser – réf.3520** ..... **99 FF**
- **Housse clavier + moniteur.réf.3510** ..... **175 FF**

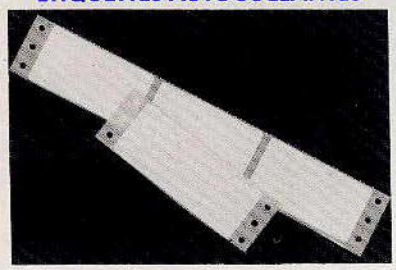
SUPPORT MONITEUR ORIENTABLE

Ménagez votre cou !

Plutôt que de vous contorsionner pour bien voir utilisez ce support moniteur orientable en tous sens.

- **Support moniteur. réf.3700** ..... **225 FF**

ETIQUETTES AUTOCOLLANTES



Pour tout étiqueter !

Une étiquette imprimée est toujours plus lisible, que ce soit pour le courrier ou le rangement.

Ces étiquettes existent en deux formats(par 500):

- **500 étiquettes 1 de front 89X36 mm.réf.3720** ..... **50 FF**
- **500 étiquettes 3 de front 89X36 mm.réf.3730** ..... **60 FF**

PORSCHE RADIO

Offrez – vous une porsche et une radio !

Cette superbe Porsche 911 turbo est non seulement un superbe modèle réduit mais oussi une radio F.M. dont l'antenne est intégrée à la voiture.(pile non fournie)

- **Porche radio.réf.3740** ..... ~~150 FF~~ **110 FF**

BOITE DE RANGEMENT

N'égarez plus vos disquettes!

Un rangement intélligent de vos disquettes vous en facilitera la recherche et les mettra à l'abri de la poussière, cendres, chocs...

Couvercle transparent, 5 intercalaires et fermeture à clef(livrée avec deux clefs), cette boite existe en plusieurs contenances.

- **Boîte rang.disq.5"1/4.(100 disq.).réf.3420** ..... **125 FF**
- **Boîte rang.disq.5"1/4.(50 disq.).réf.3430** ..... **100 FF**
- **Boîte rang.disq.3"1/2.(40 disq.).réf.3440** ..... **90 FF**

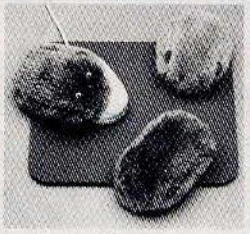
JOYSTICK JET FIGHTER

Le Joystick qui fait gagner!

Stable grâce à ses quatres pieds excentrés et ses quatres ventouses, pratique avec ses deux boutons de tir, efficace par ses 6 microswitchs, muni d'interrupteur de tir en rafale sur la poignée, le joystick JET FIGHTER est le coéquipier idéal pour réaliser des scores fabuleux!

- **Joystick Jet Fighter.réf.3620** ..... ~~210 FF~~ **185 FF**

TAPIS ET HOUSSE SOURIS



Soyez sympa avec votre souris!

La poussière et l'usure de la boule sont les principales causes de panne de souris! Grâce à ce tapis, en tissu antistatique doublé de mousse, vous prolongerez la vie de votre souris tout en augmentant son confort d'utilisation.

La housse vous la rendra plus agréable au toucher et la gardera bien au chaud.

- **Tapis souris.réf.3300** ..... **55 FF**
- **Housse souris.réf.3310** ..... **80 FF**
- **Tapis + Housse souris.réf.3320** ..... **115 FF**

FILTRE ECRAN 12"

Fini les yeux rouges!

Un long moment passé à jouer ou à programmer vous vaut parfois d'avoir mal aux yeux compte–tenu de la proximité l'écran. Ce filtre vous évitera les reflets et atténuera la luminosité sans dégrader la vision de l'écran. Se fixe et s'enlève trés facilement par fixation velcro.

- **Filtre écran 12".réf.3810** ..... **165 FF**

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

BON DE COMMANDE

Remplissez lisiblement le bon ci-dessous (ou une photocopie) et adressez le, accompagné de son reglement à:
ATARI MAGAZINE service V.P.C.
17 rue de la Prévoyance 94300 VINCENNES.

Nom:..... Prénom:.....
Adresse.....

Code Postal ..... Ville.....
Je possède un Atari ST:
Type:..... ☐ Monochrome ☐ Couleur
Je règle par:
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal
à l'ordre d'ATARI MAGAZINE
Tous nos envois sont effectués en recommandé.

PHOTOCOPIE POSSIBLE

Article	Quantité	Référence	Prix total

Frais de port: *
28 F. jusqu'a 350 F. d'achat,
36 F. au dessus de 350 F.
* tarif port au 01/07/89, France métropolitaine uniquement.
SIGNATURE

Frais de port	
TOTAL A REGLER	

Le Petit Dictionnaire Informatique

Pour tout connaître du jargon informatique, voici la suite de notre petit lexique mensuel. Sont signalés entre parenthèses le qualificatif et le terme anglais correspondants.

CAO
(sigle, CAD)
Conception Assistée par Ordinateur
Ensemble des techniques (et outils informatiques) qui se préoccupent de la création des données destinées à décrire un objet et à le manipuler.

◆

Capacité
(n.f., capacity)
Quantité maximale d'informations que peut contenir un équipement donné. Par exemple la capacité mémoire, la capacité de stockage d'un disque dur ou d'une disquette. La capacité mémoire d'un 520 ST est de 512 Ko (environ 512 000 caractères). La capacité d'une disquette double face sur ST est de 720 Ko.

◆

Caractère
(n.m., character)
Elément d'un alphabet. Une lettre, un chiffre, un signe de ponctuation sont des caractères.

◆

CD ROM
(n.m., cd rom)
Compact Disc Read Only Memory
Le CD Rom est un disque où l'information est stockée sous forme offrent des capacités de stockage élevées : 650 Mo en moyenne.

◆

Circuit intégré
(n.m., integrated circuit)
Circuit électronique réunissant dans un même boîtier les composants nécessaires à la réalisation d'une ou plusieurs fonctions. Ils sont généralement « taillés » dans le silicium.

◆

CMOS
(sigle, CMOS)
Complementary Metal Oxide Semiconductor
Famille de circuits intégrés à transistors MOS (haute densité d'intégration).

◆

CNIL
(sigle, CNIL)
Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés
Créée en France, en 1 978 dans le cadre d'une des premières lois relative à l'informatique et aux diffusions des fichiers d'informations. Elle est chargée de veiller au respect de cette loi en contrôlant notamment les applications informatiques basées sur des fichiers nominatifs.

◆

COBOL
(sigle, COBOL)
Common Business Oriented Language
Le langage Cobol est un langage de programmation destiné aux applications de gestion. Conçu en 1 959, il est le langage le plus répandu dans de nombreux services informatiques. Quoique complètement dépassé aujourd'hui, il est encore le plus utilisé en gestion.

◆

Codage
(n.m., encoding)
Opération consistant à traduire un ensemble d'informations en un ensemble codé. Il ne faut pas confondre le codage avec la codification qui est un acte intellectuel visant à élaborer un code en vue du codage d'informations.

◆

Compactage
(n.m., compression)
C'est une opération cherchant à réduire l'encombrement d'un ensemble d'informations sans perte de données. Il existe plusieurs méthodes, certaines sont mieux adaptées au texte, d'autres, aux images. La méthode de compactage la plus connue est le « Huffmann Coding ». Le terme « compression » est également utilisé en français.

◆

Compatibilité
(n.m., compatibility)
Qualité de certains matériels (mais aussi de logiciels) permettant à un ordinateur (ou un programme) de se substituer à un autre, sans modification ou accessoire supplémentaire.

◆

Compilateur
(n.m., compiler)
Un ordinateur ne comprend que des ordres binaires. L'écriture binaire étant une discipline particulièrement astreignante, les hommes ont inventé des langages de programmation (dit évolués) plus proche du langage humain. Le compilateur est un programme chargé de la traduction d'un source (en langage évolué) en fichier binaire exécutable.

◆

Compilation
(n.f., compiling)
Opération assurant la traduction d'un source (écrit en langage évolué) en un fichier binaire objet. Cette opération est assurée par un programme nommé compilateur.

◆

Conversationnel
(adj, conversational)
Se dit de tout traitement impliquant une interaction homme-machine.

◆

Cybernétique
(n.f., cybernetics)
Science constituée par l'ensemble des théories relatives aux mécanismes de communication, à la régulation et au contrôle dans les machines et les êtres vivants.

◆

Cycle
(n.m., cycle)
Succession d'actions élémentaires effectuée par un ordinateur pendant une période fixe (déterminée par une impulsion de l'horloge qui cadence le système). Le cycle de base est la durée élémentaire régissant le fonctionnement du système. Le cycle d'écriture est l'opération d'accès à la mémoire correspondant à l'écriture d'une information. ■

3615 ATARI code DIA

POUR PROTEGER ET CONSERVER VOTRE COLLECTION D'ATARI MAGAZINE

OFFREZ-VOUS UNE SPLENDIDE RELIURE

(voir bon de commande page 53)

IMAGINEZ, DÉVELOPPEZ, CRÉEZ LE JEU DE VOS RÊVES

PRÉPAREZ-VOUS POUR LE CONCOURS STOS

Imaginez et créez votre jeu pour participer au concours organisé par UBI SOFT et ATARI MAG en Avril 1990. Le meilleur jeu créé avec le STOS sera édité par UBI SOFT et l'auteur gagnera 30.000 F en avance sur les royalties de l'édition !

NOUVEAU ! RUBRIQUE STOS TOUS LES MOIS DANS ATARI MAGAZINE

STOS Le Créateur de Jeux

STOS Compiler

STOS Maestro PLUS — INCLUDING SAMPLING CARTRIDGE

Le créateur de jeux et le compilateur sont déjà en français !

STOS Sprites 600

STOS Maestro

MANDARIN SOFTWARE — ATARI ST

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00